

SAGA FRONTIER 2: EL NUEVO RPG DE SQUARE

# SUPERJUEGOS

LO IMPORTANTE ES GANAR

## A TODA REVOLUCION V-RALLY 2

**50** NUEVOS  
JUEGOS  
COMENTADOS

LISTA  
DE EXITOS  
DE LOS

**60**  
MEJORES  
JUEGOS

REGALO  
**SUPER  
TRUCOS**

UN LIBRO DE  
64 PAGINAS  
CON LOS  
MEJORES  
TRUCOS  
Y PISTAS



**ESPECIAL FERIA E3**

SHEN MUE • DINO CRISIS • PERFECT  
DARK • RESIDENT EVIL NEMESIS • FINAL FANTASY VIII

695 PTA. 4,18 EUROS

Nº 86, JUNIO 1999





# LA LLAMADA



Savvy™

EL MÓVIL QUE HAY QUE TENER



EN CASO DE QUE TU SAVVY  
SE ESTROPEE, PHILIPS TE LO  
CANJEA EN EL LUGAR DONDE TÚ  
DECIDAS, SIN IMPORTAR DÓNDE\*,  
VÍA TRANSPORTE URGENTE

\*VER CONDICIONES CONTRATO FIRST CHOICE

Juntos hacemos tu vida mejor.



PHILIPS



# MÁS DIVERTIDA

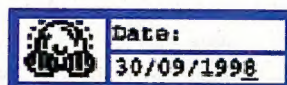
**PHILIPS TE REGALA  
15 TELÉFONOS**

**Savvy<sup>TM</sup>**

**CON SAVVY, ADEMÁS DE LLAMAR, PODRÁS ENVIAR ICONOS EXCLUSIVOS PARA TRANSMITIR TUS EMOCIONES**



**CON SAVVY DISPONDRÁS DE UN CALENDARIO DE BIORRITMOS QUE TE PREDICE LOS NIVELES DE SUERTE, AMOR, ENERGÍA Y ÉXITO QUE TENDRÁS DURANTE EL DÍA**



**CON SAVVY ACCEDERÁS AL MENÚ CON UN SOLO BOTÓN, Y PODRÁS DISFRUTAR CON SU CALENDARIO, EUROCALCULADORA, CRONÓMETRO Y RELOJ CON ALARMA QUE FUNCIONA INCLUSO CUANDO TU SAVVY ESTÁ APAGADO... DIVERTIDO ¿NO?**

**EL SAVVY SÓLO PESA 139GR. Y ESTÁ PREPARADO PARA UTILIZARLO EN 25 IDIOMAS. ¿QUÉ MÁS PUEDES PEDIR?**

**PARA CONSEGUIR UNO DE LOS 15 SAVVY, SÓLO TIENES QUE ENVIARNOS ESTE CUPÓN CON TUS DATOS ANTES DEL 30 DE JUNIO Y TENER MUCHA SUERTE EN EL SORTEO.**

RECORTA Y ENVÍA ESTE CUPÓN A ESTA DIRECCIÓN:  
REVISTA SUPER JUEGOS. C/ O'DONNELL 12, 28009  
MADRID. INDICA EN UNA ESQUINA DEL SOBRE  
«CONCURSO SAVVY»

EL HECHO DE PARTICIPAR EN ESTE SORTEO IMPLICA LA ACEPTACIÓN TOTAL DE SUS BASES. CUALQUIER SUPUESTO QUE SE PRODUCIESE NO ESPECIFICADO EN ESTAS BASES SERÁ RESUELTO POR LOS ORGANIZADORES.

NOMBRE .....  
APELLIDOS.....  
DIRECCIÓN .....  
POBLACIÓN .....  
PROVINCIA ..... C.P. ....  
TELÉFONO .....  
EDAD .....



## En portada

Este mes venimos cargados de novedades. Para empezar, y como habrás notado nada más ver la revista en tu kiosco, tienes en tus manos un vídeo en el que con la gente de **SUPER JUEGOS** a los mandos, te mostramos los juegos más interesantes de cara a los próximos meses. Para que no te digan cómo son, y que tú lo puedas comprobar por ti mismo. Ya en la revista, ocupa nuestra portada el colosal **V-RALLY 2**, todo un prodigio gráfico que insiste aún más en el género de la conducción, probablemente el más masificado de la consola y con más celebrados títulos. Otra novedad de este mes es la incorporación de una nueva sección llamada **RPG: LA NUEVA GENERACIÓN**, en la que **THE ELF** os pondrá al día en un género que cada vez está teniendo mayor aceptación entre los usuarios españoles.

### Super nuevo

#### 46 GET BASS

**DREAMCAST** hace que la pesca se convierta en todo un reto. Además con mando-caña y todo, para los más sibaritas.

#### 48 BUST A MOVE 2

Secuela de uno de los juegos más originales de **PLAYSTATION**, que tiene el baile como principal protagonista.

#### 52 AERO DANCING

Un simulador de vuelo, más concretamente de acrobacias aéreas, para la nueva joya de **SEGA**, la todopoderosa **DREAMCAST**.

#### 54 CYBER OAG

**NEMESIS** presenta un juego de **SQUARE** que mezcla conceptos de plataformas de juegos y de disparo y **RPG**.

#### 56 SEPTENTRION

Una videoaventura basada en un clásico de **SUPER NINTENDO**, en la que deberemos salir con vida de un naufragio.



#### 58 STAR WARS RACER

Recién estrenada en el mercado americano la película, nosotros hacemos lo propio en nuestras páginas con la versión **N64**.

#### 62 OMEGA BOOST

**Seiji Kawamori**, creador de los legendarios **VALKIRIES** de **MACROSS**, firma los diseños de este estupendo juego de mechas.

#### 72 APE SCAPE

Un viaje en el tiempo rescatando monos para evitar que cambie la historia. Sólo podrás jugarlo con **Dual Shock**.

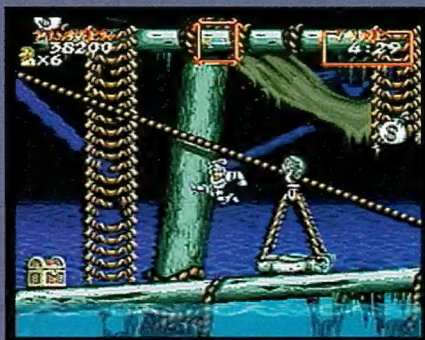
## Sumario

# nº 86



#### 64 DRIVER

En espera de la versión final del juego, que aún no nos ha llegado, te ofrecemos una nueva *preview* con nuevos escenarios.



#### 72 CAPCOM GENERATIONS

La gran compañía japonesa prepara la salida en el mercado español de sus clásicos más celebrados.



## Secciones

### 22 Feria E3

Harold Lloyd MAYERICK y Aramis DREAMER cruzaron el charco para traernos todas las novedades que se presentaron en la feria del video juego celebrada en Los Angeles. 20 páginas con lo más fresquito del sector.

### 6 PRESS START

### 8 NOTICIAS

### 124 RPG: NUEVA GENERACION

### 134 A PIE DE PISTA

### 136 LINEA DIRECTA

### 138 INTERNECIO



## A fondo

### 86 MONACO GPAS 2

Después de su paso por *PLAYSTATION*, y en espera de la versión *DREAMCAST*, aterriza en *NINTENDO 64* este simulador de Fórmula 1.

### 98 MICROMACHINES 64

No diga jugabilidad, diga MICROMACHINES. Por fin llegan a *NINTENDO 64* los bólidos más pequeños y divertidos del videojuego.

### 100 KOURNIKOVA SMASH C.T.

Esa «peaso» de mujer con faldas y raqueta pone la imagen a este original y divertido simulador de tenis.

### 104 TAI'FU

Un beat 'em-up en el que el protagonista es un tigre experto en artes marciales. NEMESIS es un tigre, pero en cuanto a olor.

### 106 RUSH 2

DE LUCAR, el gordito gafotas acondicionado con aires, da buena cuenta de la secuela del SAN FRANCISCO RUSH de *NINTENDO 64*.

### 108 VIGILANTE 8

Con más retraso que Doc a la hora de entregar sus artículos, llega la conversión a *N64* de uno gran juego de *PLAYSTATION*.

### 110 RUMBLE RACE TOP GEAR RALLY

El primer juego que incorpora la tecnología rumble para *GAME BOY COLOR*. Muchos circuitos y un montón de coches.

### 112 SPORTS CAR GT

El que querían que fuera el heredero de GRAN TURISMO, se ha quedado a años luz de su modelo. Otra vez será.

### 114 GEX 64

Llega a *NINTENDO 64* lo que ya todos pudimos ver hace siglos en *PLAYSTATION*. Medio cre y mucho peor que el original, a pesar del gran lapso de tiempo.



### 82 METAL GEAR SOLID

La espera ha merecido la pena, y aquí podéis leer una completa review del juego completamente doblado y traducido al castellano.



### 90 R-TYPE DELTA

Los ingenieros de IREM presentan una nueva entrega del clásico shoot 'em-up que, en su paso a las 3D, no pierde la esencia de la saga.



### 94 DESTREGA

KOEI abandona la estrategia para ofrecernos un arcade de lucha presidido por la originalidad. Tan original como la altura de Doc.



GRUPO **Z** ZETA

Presidente: Antonio Asensio  
Consejero-Secretario General: Francisco Matosas  
Consejero-Director General: Dalmau Codina  
Consejeros: José Sandemante y F. Javier López  
Director de Publicaciones: José Oneto

Director: Marcos García Reinoso  
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado  
Redactor jefe: José Luis del Carpio Peris  
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García  
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto y Fco. Javier Bautista Martín  
Colaboradores: Roberto Serrano Martín, Javier Iturrioz, Lázaro Fernández y Enrique Berrón (tratamiento de imagen)  
Maquetación: Belén Díez-España  
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán  
Secretaría de redacción: María de Frutos  
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid  
Teléfono: 91 586 33 00  
E-Mail: super.juegos@mad.servicom.es

**DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS**  
Consejero Delegado: Dalmau Codina  
Subdirector General: José Luis García  
Director de Mensuales y Proyectos: Damián García Puig  
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares

Edita: EDICIONES REUNIDAS S.A.  
Director Gerente: Mariano Bartivas  
Director de Producción: Javier Serrano  
Director Económico: Félix P. Trujillo  
Director Financiero: Ignacio García  
Jefe de Producción: Angel Aranda  
Jefa de Personal: Marilín Muñoz  
Suscripciones: Charo Muñoz  
Tel.: 91 586 33 53/52. De 9-14 y 16-18 h.

**PUBLICIDAD Y MARKETING**  
Director de Publicidad División Revistas: Julián Poveda  
Director de Publicidad en Cataluña: Francisco Blanco  
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas  
Directora de Marketing: Marisa Casas

**DELEGACIONES EN ESPAÑA**  
Centro: Mar Lumberras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63  
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 00. Fax: (93) 265 37 28  
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36. Fax: (96) 352 59 30  
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33. Fax: (95) 421 77 11

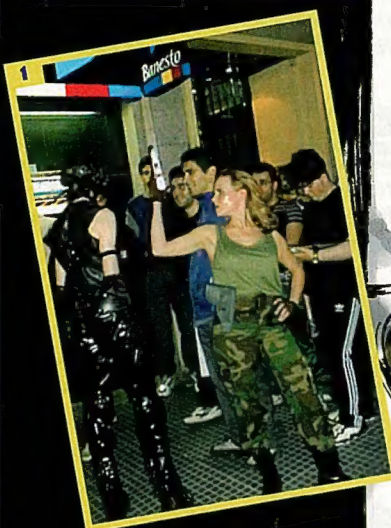
**DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO**  
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20  
Benelux: Lennart Ase. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46  
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99  
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00  
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01  
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91  
Países Nórdicos: Lennart Ase & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26  
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76  
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09  
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid  
Impresión y encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)  
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34  
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.  
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A. (capital), Bertran S. A. C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 695 pesetas (incluido transporte)  
Depósito legal: B. 17.209-92  
Printed in Spain

press  
start

## LLEGO EL M



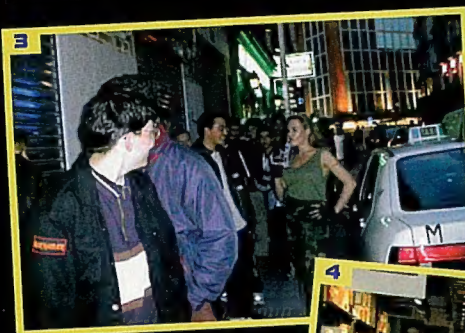
**1** Meryl hizo las delicias del personal. Con ella en la cola, la espera se hacía mucho más placentera. Todos pudieron llevarse una espectacular foto con ella y Psychomantis.

**2** Psychomantis iba perfectamente caracterizado, incluso antes de disfrazarse y maquillarse. David de CENTRO MAIL demostró una enorme imaginación.



El viernes 7 de Mayo, en el CENTRO MAIL de la Calle Preciados 34, se pusieron a la venta los primeros METAL GEAR SOLID para **PLAYSTATION**, que provocaron colas que daban la vuelta a la manzana. Meryl, Psichomantis, la gente de CENTRO MAIL y la redacción en pleno de **SUPER JUEGOS** participaron en una fiesta que deparó un montón de sorpresas.

## METAL DIA



3 Meryl en la calle entreteniendo al público y engrosando la cola, que se alargó cada vez más y más merced a sus pistolas y su gran interpretación.



4 El primero de la fila también vino disfrazado, aunque de Chico Ibáñez Serrador. «¡Que no me lleve la Ruperta!», gritaba en

el momento de hacerse la foto. Para la ocasión eligió un modelo primavera-verano del diseñador hindú Chan Dalh.



5 Al finalizar la fiesta, foto de familia, con todos los que habíamos colaborado. Concurso: ¿Quién de la foto se peina con un boli? (Pistas: va de rojo, y ha estado en la cárcel).

6 THE ELF y compañía no pueden evitar sucumbir ante el aliento y conversación de Alberto Minaya, el tirillas ligón de playa. Al fondo NEMESIS echando un caldo sobre el macarra de rojo, que tiene menos pelo que un muñeco de nieve.

7 Adolfo de LOS 40 PRINCIPALES, heredero natural de Joe Rigoli, y famoso por hacer del ridículo una profesión y del físico una aberración, entrevista a Susana de KONAMI.

8 ¡Paren máquinas! NEMESIS por fin a menos de un metro de una mujer y gratis. Susana de KONAMI hizo lo que todas... posó y de repente se acordó que no había dado de comer al canario y se largó. Al fondo de rojo el chulo de viejas calvo.

## Editorial

Desde aquí quiero agradecer la presencia de todos los que nos acompañasteis a la fiesta METAL GEAR SOLID, muchos de los cuales tuvieron que esperar más de dos horas para conseguir el preciado juego.

MARCOS GARCIA



## INTERNET POR 39.900 PESETAS

Hay dos noticias que este mes nos han sorprendido. La primera de ellas es el acuerdo entre KONAMI y MICROSOFT para convertir los mejores títulos de cada compañía a consola y a PC respectivamente. Sin menospreciar a la compañía de Bill Gates, quien sale ganando es MICROSOFT, ya que el talento de KONAMI en cuanto a videojuegos supera y en mucho a MICROSOFT, más especializada en sistemas operativos y utilidades. Pero si con esto el mundo del PC se refuerza, con lo que las consolas dan un buen puntapié es con el anuncio del acceso a Internet gratuito vía DREAMCAST, con cuenta de correo y servicios típicos como el chat incluidos. Si quieres conectarte a Internet, qué prefieres, ¿un ordenador que precisa de una inversión considerable, o una consola que además de ofrecer esos servicios te permite jugar con excepcionales títulos y estar a la vanguardia de la tecnología? Está claro que DREAMCAST se va a convertir en un caramelo, y no sólo para los jugones, sino para cualquiera que quiera tener acceso a la red de redes de una manera sencilla. SEGA va a contribuir a que Internet se generalice, algo que la sociedad española debe valorar como se merece.



# noticias

Siempre que hay por ahí alguna Feria, en estas páginas pasamos más frío que estando en cueros en Siberia. Por suerte o por fortuna, rebuscando en el patio de casa siempre se puede encontrar alguna. Los viajeros se traen todas las novedades y a nosotros sólo nos dejan las locales y no sin hostilidades. Por estas y otras muchas cosas, nunca inviertas en la Bolsa.

SEGA™



Dreamcast



SEGA



## CON DREAMCAST TENDRAS ACCESO GRATUITO A INTERNET

SEGA acaba de confirmar que los futuros usuarios de **DREAMCAST** tendrán acceso gratuito e ilimitado a **Internet** para poder jugar en red y acceder a los múltiples servicios en

red de su nueva consola. Con esta esperada medida, el jugador podrá conectarse sin abonar la cuota de acceso y también utilizar servicios de la red como *e-mail* y canales de chateo. Otra noticia relacionada con SEGA es que esta compañía será el patrocinador oficial del equipo de fútbol británico Arsenal, uno de los conjuntos más fuertes de la Premier League, en la próxima temporada.

EIDOS



## LARA WELLER SERA EL NUEVO ROSTRO DE LARA CROFT EN EL E3

Aunque la compañía británica EIDOS no ha dado ninguna explicación sobre las razones que han motivado dicho cambio, la nueva Lara Croft será otra Lara, la bella modelo de 24 años **Lara Weller**. Con un parecido mucho mayor con la heroína del videojuego **TOMB RAIDER**, **Lara Weller** cuenta con un rostro hiperfotogénico y, por si alguno estaba intranquilo o ansioso, una medidas corporales tan contundentes y explosivas como las de **Nell McAndrew**, la anterior modelo.

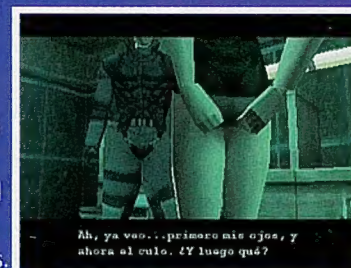
KONAMI



## 120.000 METAL GEAR SOLID EN LA PRIMERA SEMANA

Después de comprobar la extraordinaria calidad del doblaje al castellano de **METAL GEAR SOLID**, no resulta nada extraño que en su primera semana se hayan vendido cerca de 120.000 unidades en nuestro país. Desde aquí queremos felicitar a **KONAMI** por este excelente trabajo, que ha

conseguido revalorizar aún más a un juego que creíamos inmejorable. Esperemos que esta acertada política comercial de la compañía nipona, que le da tantos beneficios económicos como prestigio entre los usuarios, sea un ejemplo para el resto de compañías. Hay inversiones que siempre serán beneficiosas.

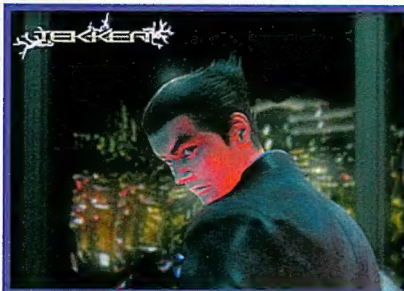




## ARCADES

### LA RECREATIVA TEKKEN TAG TOURNAMENT YA ESTA EN MARCHA

En varios recreativos de **Japón** y **EE.UU.** ya se encuentra una versión al 50% del nuevo **TEKKEN TAG TOURNAMENT**. En este nuevo **TEKKEN** tenemos la opción de seleccionar a dos personajes e intercambiarlos a voluntad para realizar *combos* conjuntos. Lo mejor del juego son los nuevos movimientos añadidos a todos los personajes, y la vuelta de Baek, Michelle, Armor King, Ganryu, etc. Más información en [www.tekkentagtournament.com](http://www.tekkentagtournament.com)



Antes del bombazo de **TEKKEN 4**, **NAMCO** nos pone los dientes largos con estas primeras imágenes de la recreativa **TEKKEN TAG TOURNAMENT**. Por cierto, también circulan algunos videos por Internet.



## SPACO

### SUPERMAN POR FIN LEVANTARA EL VUELO EN NINTENDO 64

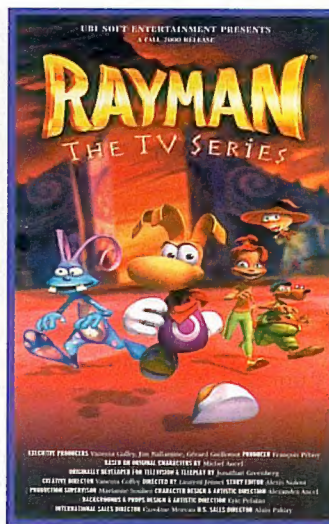


Tras un montón de retrasos, nunca bien explicados por **TITUS**, **SUPERMAN** para **NINTENDO 64** llegará por fin a **España** de la mano de la compañía distribuidora **SPACO**. Esta aventura protagonizada por el más popular de los superhéroes tendrá un diseño gráfico impresionante, un desarrollo muy variado y unas dimensiones mastodónticas. Además de este título, **SPACO** sacará a la venta el juego de lucha para **PLAYSTATION**, **EVIL ZONE** un *beat 'em-up* en 3D con personajes al estilo manga.

drá un diseño gráfico impresionante, un desarrollo muy variado y unas dimensiones mastodónticas. Además de este título, **SPACO** sacará a la venta el juego de lucha para **PLAYSTATION**, **EVIL ZONE** un *beat 'em-up* en 3D con personajes al estilo manga.

## UBI SOFT

### RAYMAN SE PASA AL MUNDO DE LOS DIBUJOS ANIMADOS EN TELEVISION



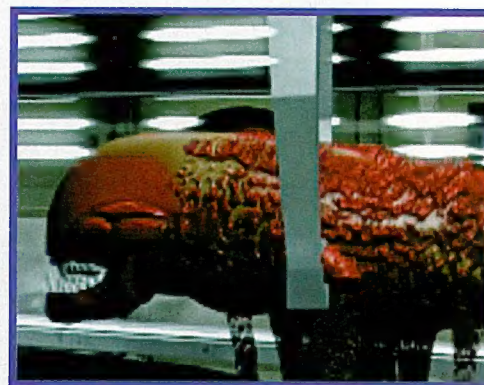
**RAYMAN, THE TV SERIES** es uno de los proyectos más ambiciosos y revolucionarios de la compañía francesa **UBI SOFT** de cara al año 2000. De momento, parece que los primeros que podrán disfrutar los 26 capítulos de los dibujos animados serán los televidentes de los **Estados Unidos** y **Canadá**. Cada capítulo tendrá una duración aproximada de 13 minutos y contará con una revolucionaria técnica de animación en 3D y con todos los personajes del videojuego renderizados.

9

## ELECTRONIC ARTS

### ALIEN RESURRECTION Y MEDAL OF HONOR LLEGARAN EN SEPTIEMBRE

La compañía **ELECTRONIC ARTS** trabaja a destajo para que la aventura **ALIEN RESURRECTION** y el *shoot 'em-up* en primera persona **MEDAL OF HONOR** estén listos para Septiembre. Ambos títulos para **PSX** programados por **FOX INTERACTIVE** y **DREAMWORKS** respectivamente, son dos de las máximas apuestas de **EA** en este 99.



En esta imagen podéis ver el aspecto de los bichos a los que tendremos que enfrentarnos en **ALIEN RESURRECTION**.



## VIRGIN

### BOMBERMAN VUELVE A PLAYSTATION POR LA PUERTA GRANDE

VIRGIN España sacará en pocos meses en nuestro país BOMBERMAN, de la compañía HUDSON, para **PLAYSTATION**. Aunque al principio nos causó extrañeza el nombre, por ser BOMBERMAN a secas y sin ningún subtítulo más, al poner el juego nos dimos cuenta de la razón. BOMBERMAN es un pequeño homenaje a la primera versión de juego que también cuenta con una con idéntico desarrollo pero con los gráficos más modernos. Se



trata de un juego sencillo pero divertidísimo, pensado para los grandes amantes de la saga que quieran volver a revivir antiguas batallas con el personaje más emblemático de HUDSON. Atención a su modo *multiplayer*.

## GT INTERACTIVE

### 40 WINKS, UNA OBRA MAESTRA PARA N64 Y PLAYSTATION

Programado por la compañía EUROCOM para GT INTERACTIVE, 40 WINKS para **NINTENDO 64** y **PLAYSTATION** es una alucinante y espectacular aventura con un diseño gráfico de ensueño y un desarrollo nada lineal en el que deberemos cumplir las misiones más curiosas e impensables. En 40 WINKS deberemos acompañar a dos herma-



*Como 40 WINKS sea la mitad de bueno de lo que parece, estaremos ante uno de los juegos más espectaculares del 99.*

nos a través de seis mastodónticas fases coronadas con la presencia de siete espectaculares jefes finales. En el desarrollo se mezclan elementos de acción con otros típicos de aventura gráfica, como la búsqueda de objetos o la resolución de puzzles. Según las previsiones de GT INTERACTIVE, 40 WINKS estará listo para su lanzamiento mundial a finales de año, coincidiendo con Navidad.



## COMUNICADOS



### EL TELEFONO MAS DIVERTIDO Y JOVEN SE LLAMA SAVVY

Lanzado al mercado por PHILIPS CONSUMER COMMUNICATIONS, el teléfono GSM **Philips Savvy** es un nuevo concepto en telefonía móvil que ofrece al usuario una manera sencilla y divertida de comunicarse. A un cómodo sistema de comunicaciones con una única tecla para navegar por los menús, **Savvy** ha añadido un montón de originales funciones entre las que destacan la posibilidad de mandar mensajes con alegres y vistosos iconos, un euro-conversor para convertir pesetas a euros e, incluso, un calendario de biorritmos que nos dará predicciones diarias de suerte, amor, energía y éxito.

## CONCURSO

### SEGUNDA FIESTA DEL VIDEOJUEGO EN SABADELL

La **Segunda Fiesta del Videojuego de Sabadell** tendrá lugar en el Centre Civic Can Rull de la calle San Isidoro Nº45 durante los días 29 y 30 de este mes de Mayo. Los asistentes a esta segunda edición podrán conocer lo último en juegos y consolas y también participar en diferentes concursos con multitud de premios para los ganadores. Los torneos del sábado se disputarán con los juegos **TEKKEN 3** y **RIDGE RACER TYPE 4**, y los del domingo con **FIFA 99** y **MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER**. Para inscribirse en estos concursos, o para recibir más información del evento podéis llamar al teléfono 93/ 748 01 40.



# V-RALLY 2

CHAMPIONSHIP EDITION



## CALIENTA MOTORES


ESTRENO: FINALES DE JUNIO

[www.v-rally.com](http://www.v-rally.com)





## DVD: LA TECNOLOGIA AL PODER



El «proyecto Dolphin» de NINTENDO, la propia PlayStation 2 o el rumor no confirmado de una futura ampliación de Dreamcast tienen en el DVD su protagonista debido a la gran capacidad y versatilidad en cuanto a almacenamiento de datos. Sin embargo, de momento no parece que ninguna de estas consolas vayan a permitir el visionado de películas, así que los que queramos gozar del bombardeo de sensaciones que emana una película en formato DVD tendremos que utilizar los fantásticos reproductores que ya están disponibles en el mercado.





**D**urante tres meses vamos a dar un repaso a lo que es en la actualidad el **DVD**, lo que puedes ver en este formato y, por supuesto, lo que se avecina, tanto con los avances de hardware como con los futuros títulos más sorprendentes. Y todo porque está más que claro que la tecnología **DVD** se puede decir que es un *standard* global (luego abundaremos en este concepto), y se aplicará a la práctica totalidad del espectro del mundo del entretenimiento, incluyendo por supuesto, el mundo de las consolas. El **DVD Video** y el **DVD ROM** son los que actualmente disfrutan de esta tecnología, y es en el **DVD-Video** en lo que tanto en éste como en sucesivos meses vamos a centrar, conscientes plenamente del interés que despierta en vosotros todo lo que concierne a las nuevas tecnologías. Digamos que estamos en el período de madurez del soporte, con una evolución sostenida que hace que de los 45 mil **DVD** instalados en el 98, se pase a los 150 mil previstos para finales del 99. A eso han contribuido las reducciones significativas de

# DVD, el pasaporte al futuro

precio, y algunas campañas promocionales realmente interesantes. Por ejemplo, por 89.900 pesetas es posible adquirir el **DVD 730** de PHILIPS que viene acompañado por cinco películas de la WARNER, que si restamos al pre-

cio el supuesto valor de las películas, el **DVD** valdría menos que un vídeo estéreo de una marca conocida, a pesar del tremendo salto tecnológico. Y otro aspecto que es vital para el asentamiento del producto es sin duda la disponibilidad de títulos en el mercado, que ya llega a nada menos que 250 títulos oficiales disponibles, y con la concienciación de las grandes distribuidoras de simular siempre que sea posible los lanzamientos en vídeo y los de **DVD**. Con todo esto está claro quién es el heredero natural del vídeo doméstico, y aunque ambos sistemas son absolutamente compatibles en cada casa, poco a poco el **DVD** irá tomando protagonismo, y como las comparaciones son odiosas, dudo que si dispones de un **DVD** te apetezca comprar nada en formato vídeo doméstico, ya que la oferta del **DVD-Video**, centrada en la gran capacidad de los CDs y la consiguiente mejora tanto en la calidad de imagen y sonido y enriquecimiento del producto, no tiene parangón ni rival alguno en el mercado. Ahora con tanto espacio disponible en un solo CD, al comprar una película o un CD musical en este formato se pueden incluir entrevistas, *making off*, distintos idiomas de locución y subtítulos, e incluso variar las cámaras de la película mientras la vemos si así lo ha contemplado el director a la hora del rodaje.

Pero lo mejor de todo es que el **DVD** es, como dijimos antes, un *standard*. Esto quiere decir que problemas como tuvo el **CDi** o **3DO**, que se quedaron solos con sus sistemas con el consiguiente fracaso a pesar de sus innegables cualidades, se han solucionado de antemano. Así PHILIPS, SONY, TOSHIBA, THOMSON, WARNER, COLUMBIA, POLYGRAM, MGM, UNIVERSAL, PANASONIC, PIONEER, HITACHI, DISNEY, etc... unen sus fuerzas para apoyar el nuevo formato, sin nadie que tome un camino paralelo. Como supondréis, al convertirse en plataforma única su éxito está garantizado, y eso es lo que lleva consigo el concepto de convertirse en *standard*. No hay duda posible, el fracaso del sistema es inviable. Quizá lo único planteable es cuándo comprarlo, pero eso probablemente os lo desvelaremos el mes que viene, cuando os contemos cuáles son las mejores películas disponibles. Ya no seréis capaces de resistir la tentación de sentir «el cine en casa», y sólo os preocuparéis por las palomitas.

THE SCOPE



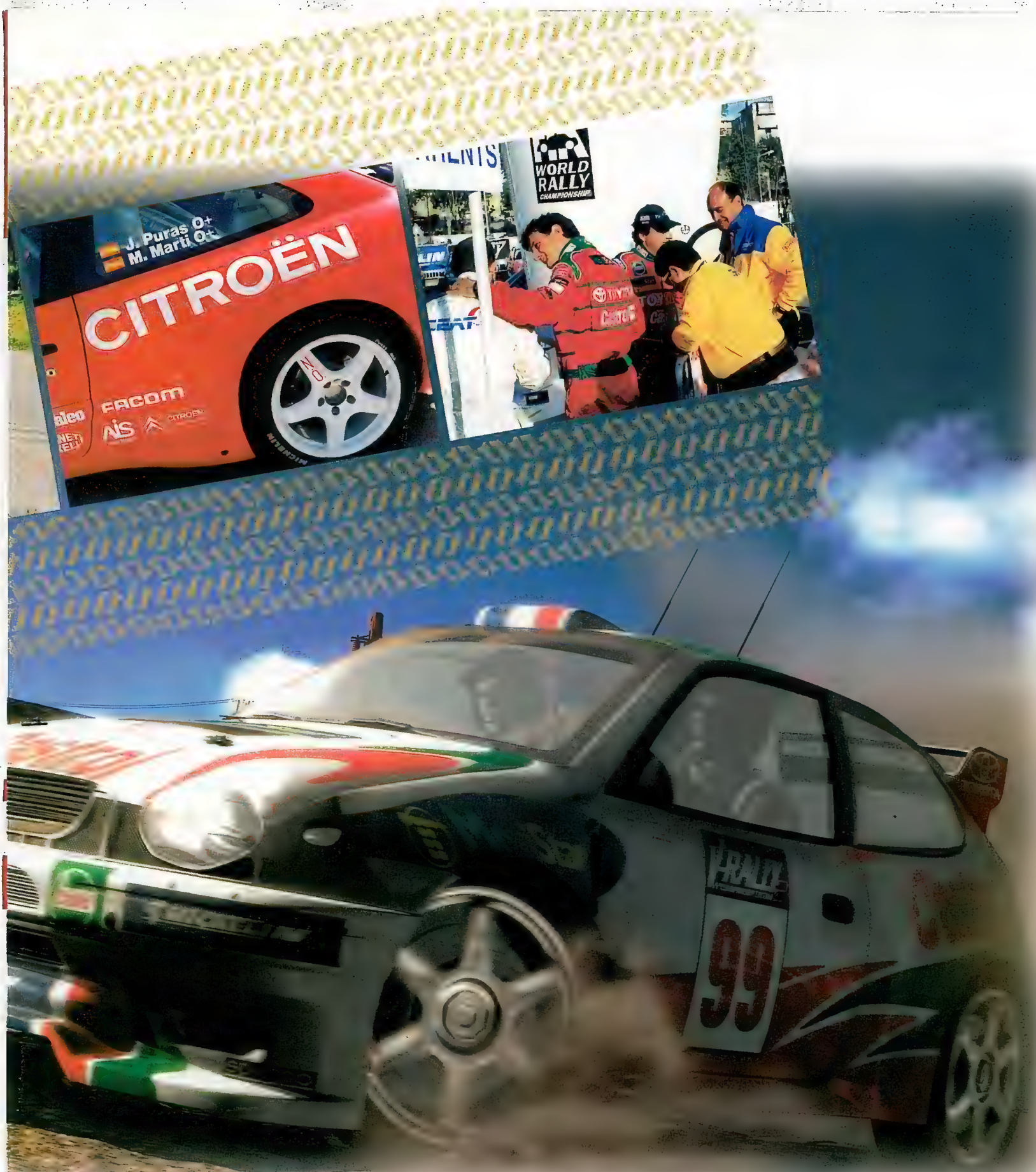


to Mundial de Rallyes. Un marco incomparable para presentar un juego tan extraordinario, espectacular y realista como este impagable V-Rally 2.

# El gran triunfo







**de Infogrames**



## VIP Village

Por si alguno se está preguntando qué «leches» es eso del **VIP Village**, os diremos que es la zona reservada a los diferentes patrocinadores del Rally. **INFOGRAMES** tenía allí un coqueto **stand**, con terracita y todo, en el que se podía comer algo, jugar a **V-RALLY 2**, colarse a la zona de los coches que iban a competir y, si andabas un poco despierto, incluso robar todo tipo de productos de *merchandising* del juego. En estas instalaciones tuvieron lugar numerosos actos públicos, como un concurso con **V-RALLY 2**, un concierto de una especie de Jarcha corsa (cien veces más soporífera que la formación hispana) y una gloriosa degustación de cerveza y sidra a cargo del Gran Pierre, el mejor y más complaciente camarero del globo. Nuestras únicas salidas del **VIP Village** fueron para ver el final de un tramo, para pasarnos medio día dando vueltas en autobús y para pasar 5 desquiciantes horas atrapados en una discoteca a la espera de un taxi. Rally, lo que se dice Rally... vimos muy, muy poco.



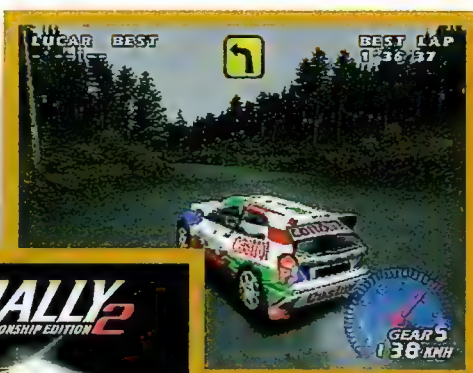
Arriba podéis ver a **Ari Vatanen** jugando a **V-RALLY 2**. A su izquierda, el impresionante aspecto de la expedición española, un momento del concurso con **V-RALLY 2**, y abajo, nuestro enviado posa junto a nuestro favorito: el 4 L del luso Pinto Dos Santos.

En estas imágenes podéis contemplar en todo su esplendor la espectacular belleza de los diseños de algunos de los prototipos que participan en esta edición del Mundial de Rallies del 99. Sólo el alucinante sonido de sus motores impresiona más.

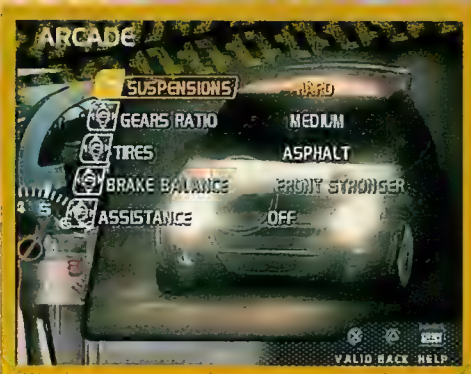




**E**sto de viajar por el extranjero y conocer otras tierras y sus gentes, otras culturas y sus costumbres debe tener su encanto y estoy seguro que algún día terminaré por encontrárselo. De momento, sigo preguntándome para qué tengo que irme a **Córcega** a ver un juego que unas horas antes de montarme en el avión ya estaba en la redacción de **SUPER JUEGOS**. Misterios tiene la vida que a uno le convierten en un reportero de Rallyes. Como éstas y otras cuestiones no son asunto nuestro y si lo son los videojuegos, os diremos que **V-RALLY 2** va a ser uno de los mejores juegos de conducción que podremos ver en este año. Cambiando por completo de planteamiento con respecto a V-RALLY, en **V-RALLY 2** los programadores de EDEN STUDIOS se han decantado por el talante y las maneras del exitoso



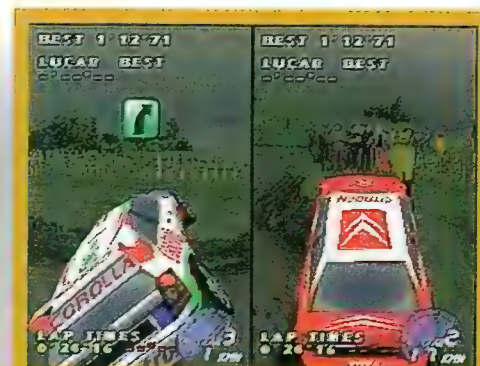
Aunque la primera edición de este juego ya contaba con una completa opción para ajustar los diferentes componentes del coche, en **V-RALLY 2** las posibilidades y efectos de los cambios serán mucho más palpables.





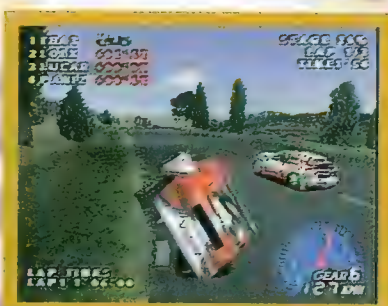
# Reportaje

Aunque con una pequeña reducción en el número de polígonos que conforman los coches, el modo para dos jugadores simultáneos tendrá la misma velocidad y calidad de detalles en el escenario que el modo individual.



## Coches Extras

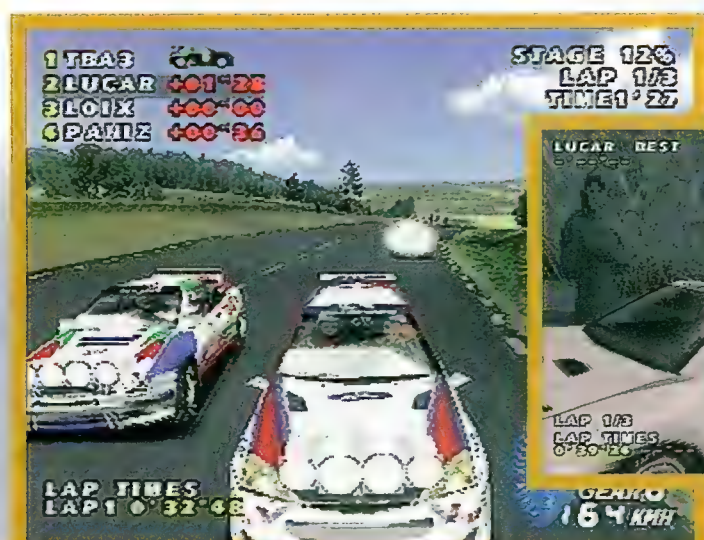
En esta segunda entrega encontraréis hasta 10 coches secretos distintos para competir en cualquiera de los modos de juego. Clásicos como el Renault 5 Turbo o el Renault 8 harán las delicias de los más mayores, pero también podréis pilotar lo último de lo último como el Citroen Xsara Kit Car de este año o el Seat Córdoba. Como todos sabéis, en los juegos de Fórmula 1 y en los del Mundial de Rally, los coches y equipos suelen ser los mismos del año anterior y nunca los de la edición en curso. Gracias a una programación inteligente y previsor, en V-RALLY 2 no tendremos ese pequeño problema de anacronismo.



En esta nueva edición se han corregido las rutinas de los vuelcos y ha desaparecido aquella famosa sensación de los coches de papel y sin peso.







Aunque nuestro compañero J. C. MAYERICK nos ha contado que, en la versión que le enseñaron en EDEN STUDIOS, el público se apartaba a nuestro paso, en esta beta en nuestro poder la gente no se mueve ni con agua hirviendo.

nuevas rutinas gráficas a las texturas de las carrocerías consiguiendo nuevos reflejos, daños e, incluso, la presencia dinámica del piloto y el copiloto dentro del vehículo. En cuanto a los escenarios, unos de los puntos más fuertes de la primera entrega, los más de

90 recorridos de **V-RALLY 2** de-

bían tener un realismo aún

mayor, y para ello recurrieron a

la utilización de más de 200 fo-

tografías de los recorridos reales

de las pruebas del mundial. Co-

mo esto no les pareció suficiente

para reflejar la realidad, también

aumentaron los desniveles del te-

rreno, los grados de las curvas y,

por si esto fuera poco, también añ-

dieron a los escenarios elementos

móviles tales como ríos, cascadas y

un público activo y animado. Para re-

matar la faena en esta materia, en es-

te **V-RALLY 2** han incluido el famoso

editor de circuitos que finalmente no

pudieron meter en **V-RALLY**. Cualquiera

con un poco de imaginación y mínimo

de arte podrá crear sus propios recorri-

dos y guardarlos en la tarjeta de memoria

para incluirlos en sus campeonatos perso-

nalizados. Gracias a esta poderosa herra-

amienta y sus infinitas posibilidades,

podemos asegurar que **V-RALLY 2** va a ser el

modelo a seguir en los próximos años. Pero,

como ya os dijimos antes, el verdadero es-

pectáculo y potencial de **V-RALLY 2** lo encon-

traréis en vuestras manos al jugarlo. Pilotar

cualquiera de los 18 coches oficiales del

mundial con el *Dual Shock* nos proporcionará

momentos absolutamente memorables. Sen-

COLIN McRAE. Toda

la espectacularidad, toda la belleza

gráfica, todos los avances técnicos y todo el

realismo de **V-RALLY 2** tenían que estar al ser-

vicio de una jugabilidad cercana a la de los

grandes *arcades* de conducción. **V-RALLY 2**

debía seducir al aficionado con una maneja-

bilidad absolutamente ejemplar y un diverti-

dísimo y emocionante desarrollo en cada

carrera. Tenían que hacer disfrutar al volante.

Apoyados en las tremendas posibilidades

que proporciona el analizador de SONY, para

conocer en todo momento el grado de apro-

vechamiento del *hardware* de la consola, lo-

graron dotar a los coches de más polígonos

(según el modo, hasta 1.200) y le añadieron







Aunque hay que reconocer que hay coches bastante más completos y potentes, el Seat Ibiza sigue siendo una auténtica gozada para pilotar a lo bestia.

## Daños a terceros

Sin llegar al extraordinario nivel de perfección y realismo de los golpes en los coches de DRIVER, V-RALLY 2 también nos sorprenderá con una discreta pero efectiva detección de daños tras los accidentes más fuertes. Aunque en la chapa los efectos son más bien limitados (mirad el capó del Megane de la foto de la izquierda), la verdad es que sí son bastante palpables en sus consecuencias sobre nuestra conducción. En algunos de los modelos podremos incluso llegar a perder algunos de los faros alógenos del morro. Por si alguno se lo preguntaba, a pesar de llevar una rueda de repuesto en V-RALLY 2 no hay pinchazos.



miento según la velocidad del momento, las características de cada vehículo y las condiciones atmosféricas. Para que el jugador se enfrente a las mismas circunstancias que un piloto profesional durante la carrera, INFOGRAMES buscó asesoramiento en la experta opinión del varias veces campeón del mundial de Rallys, el finlandés

**Ari Vatanen.**

Seguramente fue el mismísimo Ari Vatanen el que le aconsejó cambiar los irracionales vuelcos y vuelos de los coches de papel del primer V-RALLY. Aunque sólo podemos hablar por lo visto en la versión beta, os podemos asegurar que en V-RALLY 2 los accidentes y sus consecuencias están mucho más logrados. Como era uno de los temas que aún no se habían terminado de programar, esperaremos un poco para confirmarlo.

Lo que no va a precisar de ningún tipo de demoras es nuestro juicio sobre V-RALLY 2: es de lo mejor que hemos visto en este género en cualquier consola. Me lo pareció la primera vez que lo vi en España, cuando lo probé en Córcega y cuando lo que requete-comprobé de nuevo en España. Cuando algo es realmente bueno, no necesita de muchos viajes para que lo valoremos mejor o se le dé más cobertura informativa. Cuando son malos lo son aquí y lo serán siempre por muchos paseos que nos den por los Mares del Sur.

DE LUCAR





# Castlevania™

La primera aventura de acción y terror para N64



Konami of Europe GmbH  
c/Orense 34 - 28020 Madrid  
Fax: 91 556 28 35

Castlevania™ is a trademark of Konami Co., Ltd. Konami is a registered trademark of Konami Co., Ltd. ©1999 Konami. All rights reserved. Nintendo64 is a trademark of Nintendo Co., Ltd.



[www.konami-europe.com](http://www.konami-europe.com)



f e r i a

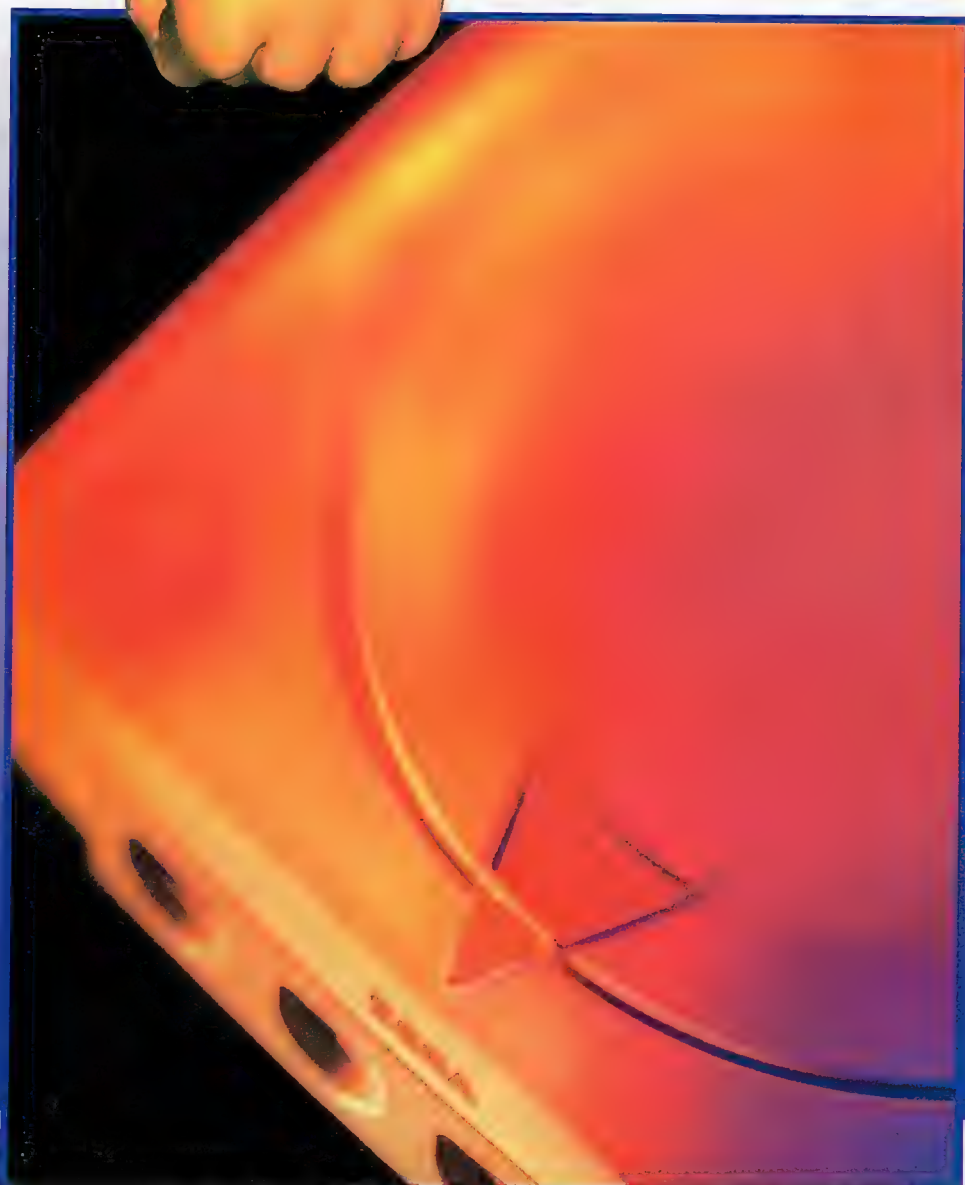
W E



UNA FE



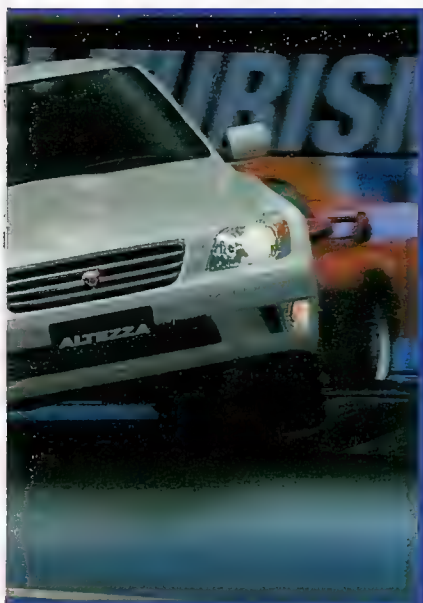
SEGA DO ● SONY C.E. ● CAPCOM ● KONAMI



ELECTRONIC ARTS



# L FERIA DE CINE



El pasado trece de mayo comenzó en Los Angeles, California, una nueva edición de la **exposición E3**. Durante tres intensos días pudimos tomar contacto con todo aquello que **acontecerá** en los próximos meses en el mercado del videojuego. Quién sabe si la última feria del **milenio** lo será también de los 32 bits...

● UBI SOFT ● ACCLAIM ● ACT



f e r i a  
**E3**  
23

● VIRGIN ● FOX INTERACTIVE ● LIN ● M ● THQ





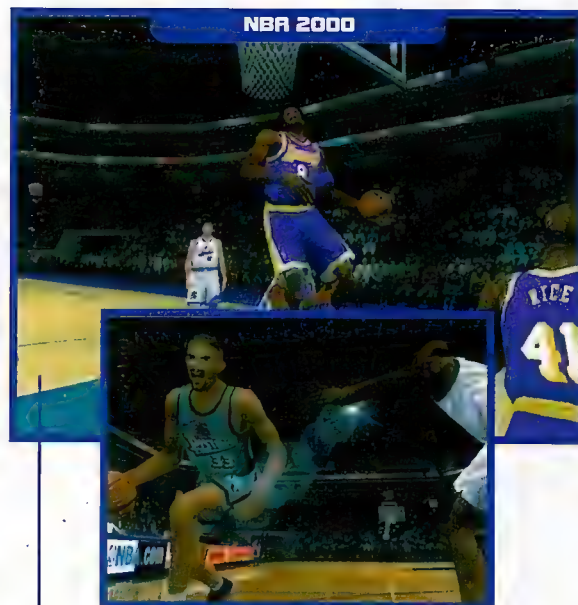
Los desarrolladores de NAMCO han mejorado su éxito en **Coin Op** con una extraordinaria versión para **DREAMCAST**. La belleza de los gráficos se combina perfectamente con una jugabilidad aplastante, propia de esta factoría japonesa.



**NFL 2000** entra dentro de la serie deportiva de **SEGA SPORTS**, junto a **NBA 2000** y **NHL Hockey**. Y es, sin ninguna duda, uno de los títulos más impactantes gráficamente del stand de **SEGA**. Cuando la cámara se acerca a los jugadores parece una retransmisión de un partido de verdad. La segunda parte de **DIE HARD ARCADE** también es una pasada.



En el apartado de la velocidad, además de **SEGA RALLY**, los equipos desarrolladores de la compañía también han dado vida a un juego bajo la licencia de **CART**, una disciplina automovilística que utilizan los pilotos como experiencia para saltar a la **Fórmula 3000** y **Fórmula 1** posteriormente. 27 pilotos y 17 equipos de este campeonato se dan cita en el juego.



Uno de los primeros títulos deportivos en aparecer para esta consola. **SEGA SPORTS** ha utilizado más de 1500 capturas de movimiento para conseguir un aspecto muy realista en todas las acciones de los jugadores. El juego cuenta con 29 equipos de la **NBA**, con todos sus jugadores representados al detalle.

La nueva máquina de **SEGA** se ha consolidado en este feria como una auténtica estrella. La calidad de los excelentes títulos producidos por los grupos desarrolladores de esta compañía y las sorprendentes novedades de *third parties*, han mostrado la capacidad de los 128 bits de **Sega**, con juegos como **RESIDENT EVIL: CODE VERONICA** de **CAPCOM** y **SOUL CALIBUR** de **NAMCO**. El 23 de Septiembre del presente año podremos disfrutar, por fin, con el lanzamiento europeo de la consola. Entre las noticias que nos ha confirmado la compañía hay que destacar que **DREAMCAST** incorporará un *modem* de 56Kb y que la conexión a **Internet** será gratuita para sus usuarios. Por el momento, se está trabajando para que haya un servidor europeo con la suficiente potencia para que jugar en red (uno de los puntos fuertes de este sistema) no sea una pesadilla. De todas formas, la consola servirá básicamente para conectarse a **Internet** y disponer de correo electrónico y chat. Sólo queda esperar que más compañías se animen a investigar lo que es capaz de hacer esta máquina utilizando su potencial al máximo. Una de las estrellas de la feria.

#### ■ Y ADEMÁS...



**Buggy Heat. Frame Gride. Gundam Side Story. Red Dog. Maken X. Psychic Force 2012. Climax Landers.**



TITULO ESTRELLA

## Shenmue



Todos los que hemos asistido al E3 en Los Angeles hemos tenido el placer de jugar con la primera versión de SHENMUE que SEGA ha puesto a disposición del público. En dicha *demo* se podía disfrutar con una pelea, que sigue un patrón bastante original. Hay que apretar un botón (que sale indicado en pantalla) en el tiempo justo, para que la acción continúe desarrollándose. También estaba disponible un juego de dardos. Estas son algunas de las cosas que podréis encontrar en SHENMUE, un título que, podríamos decir, es como la vida misma. Básicamente se trata de un *RPG* enmarcado en Japón y China. El realismo de este jue-

go llega hasta al paso del tiempo (con día y noche) y se ve afectado por las condiciones temporales del momento. El jugador asume el papel de Ryo, un joven que quiere resolver el misterio que envuelve la muerte de su padre. En su camino se encontrará con todo tipo de aventuras y retos, y es que el juego es tan grande que cuenta con miles de escenarios y unos 500 personajes con los que interaccionar.

El jugador podrá utilizar *items* como teléfonos y grabadoras, y éstos son sólo un pequeño ejemplo de la variedad de este título. SHENMUE ha sido creado por Yu Suzuki, responsable de la saga VIRTUA FIGHTER.

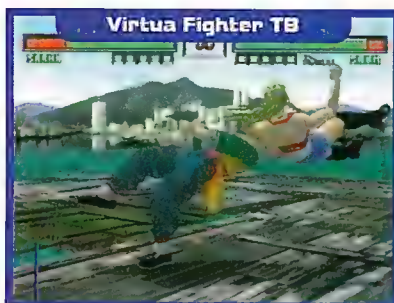


f e r i a

E3

25





No hay ninguna duda de que la última entrega de la serie VIRTUA FIGHTER será uno de los títulos más codiciados en nuestro país cuando la consola salga a la venta.



Fenomenal adaptación de la recreativa del mismo nombre para los 128 bits de SEGA. Junto con la pistola puede convertirse en un auténtico hit en ventas.

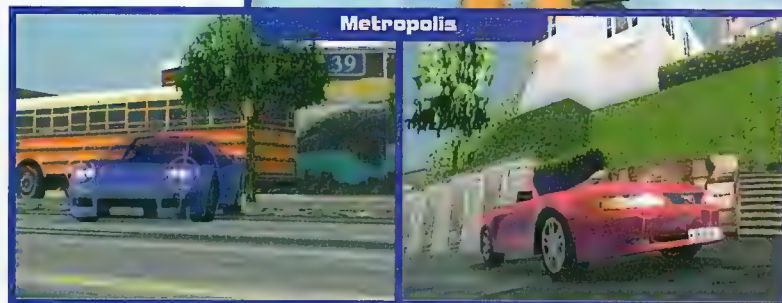
Si los simuladores de pesca aún no son populares en nuestro país, este título y el mando-caña pueden lograr que cualquiera de nosotros se convierta en un experto pescador de percas gigantes. De lo más divertido que hemos probado en nuestra vida.



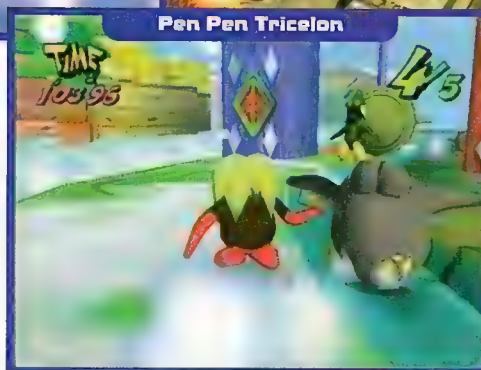
## TÍTULO ESTRELLA Aero Dancing



El género de la aviación siempre ha parecido un territorio exclusivo del PC, sobre todo en lo que a la simulación se refiere y a nivel gráfico. Ahora con DREAMCAST, la compañía CRI nos presenta un alucinante juego de acrobacias aéreas que nada tiene que envidiar de esos títulos de PC e incluso los supera con creces. Porque AERODANCING, además de contar con unos gráficos de ensueño, tanto para los aviones como para los escenarios, es un juego divertidísimo. Sus pruebas varían desde maniobras más sencillas -despegue, aterrizaje, navegación- hasta increíbles acrobacias, en solitario o en grupo.



SONIC ADVENTURE y PEN PEN TRICELON son dos de los primeros juegos que han aparecido en tierras niponas para DREAMCAST. El primero continúa la saga del mítico Sonic, de sobra conocida por todos, y el segundo título es un original juego de carreras.





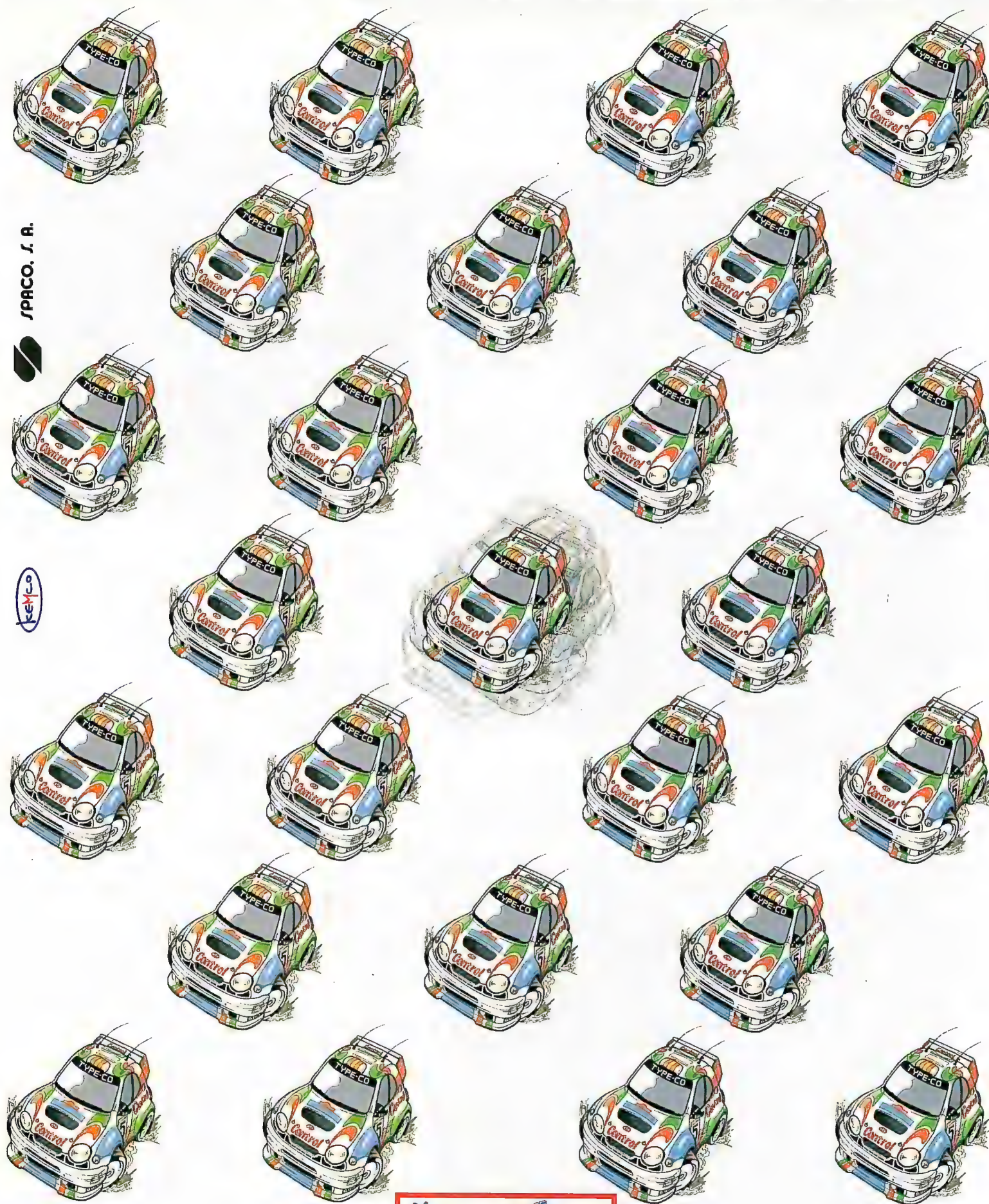
**SPACO, S. A.**  
**GAME BOY COLOR**

Avenida de la Industria, 8, 28760 Tres Cantos, Madrid (España). Tel.: 918036625. Fax: 918033576. E-mail: spaco@mad.servicom.es  
Game Boy Color® , Nintendo® y los logos de Nintendo® y Game Boy Color® son marcas registradas de Nintendo Co. LTD.

**P.V.R. 6990 pts.**

SPACO, S. A.

KEY-CO



**¿Qué diferencia a**  
**juegos disponibles**



**del resto de**  
**para Game Boy Color?**





La productividad de los señores de RARE nos tiene reservadas gratas sorpresas. Entre ellas hemos encontrado esta aventura en 3D con tintes de acción. En JFG juegas con 3 personajes y un modo especial cooperativo para dos jugadores que cuenta con niveles exclusivos.



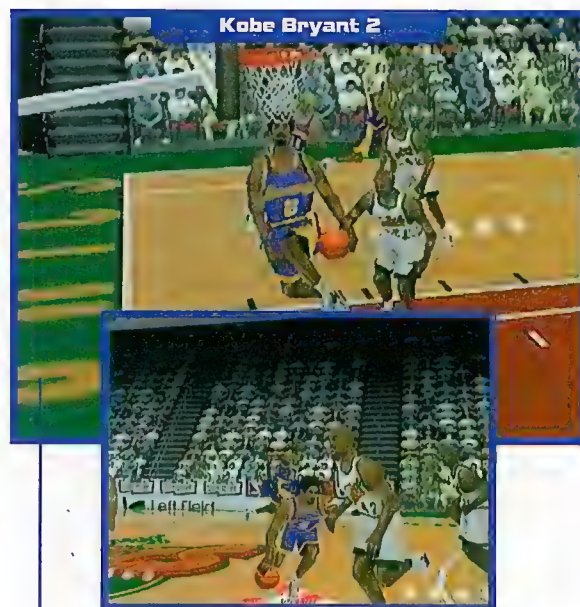
Después de alucinar con el simulador de **Fórmula 1** de VIDEO SYSTEM, nos llega la grata noticia de que la segunda parte saldrá muy pronto a la venta. Mejoras en el engine gráfico, los cambios producidos durante la temporada y toda la jugabilidad del primero os esperan.



MARIO GOLF se decanta por un estilo más arcade y, por lo tanto, más divertido para jugar al golf. Mario, Yoshi, Bowser son algunos de los personajes a elegir.



La saga de WESTWOOD llega a los 64 bits de NINTENDO con todos los ingredientes que la han hecho famosa. También vimos el beat'em-up de los mitos de NINTENDO.



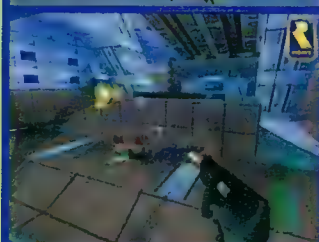
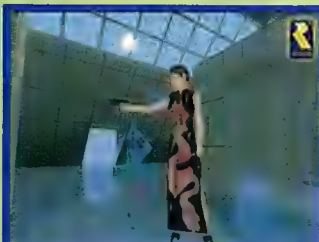
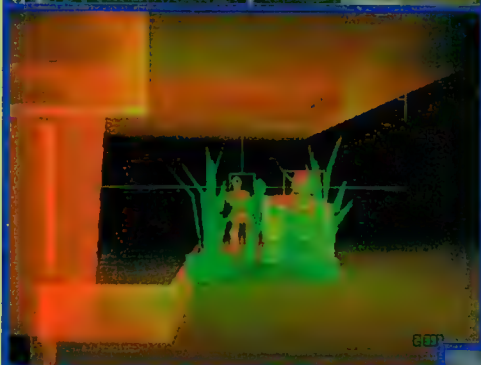
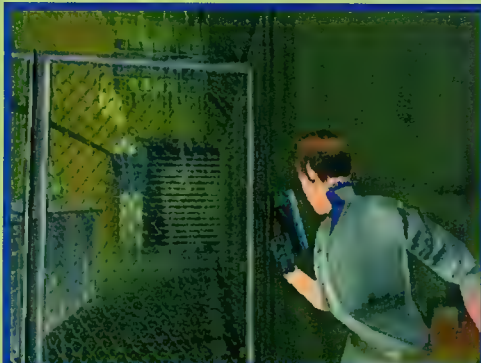
Otra secuela que era esperada por todos los amantes del baloncesto, y de nuevo protagonizada por la joven estrella de Los Angeles Lakers, **Kobe Bryant**. Gráficos en alta resolución, inteligencia artificial mejorada y la licencia de la NBA.

Un día antes del comienzo de la feria, NINTENDO desveló en una rueda de prensa, por primera vez, cuáles son sus planes para el futuro: el proyecto «Dolphin». Bajo este nombre se esconde la nueva máquina que contará con un procesador **POWER PC** de 400 Mhz desarrollado por IBM, una unidad **DVD** de MATSUSHITA y un chip gráfico 3D creado por ARTX. Según el presidente de NINTENDO AMERICA, **Howard Lincoln**, la sucesora de **NINTENDO 64** superará gráficamente todo lo que sus amigos de SONY puedan crear con su consola. Los planes de la compañía apuntan a que el lanzamiento se producirá en el año 2000 a nivel mundial. Todos esperamos comprobar pronto de qué es capaz «Dolphin», porque ha supuesto una de las mayores sorpresas de este E3. En lo que respecta a los títulos presentados para los 64 bits, hemos encontrado un gran variedad y muchos más de los que esperábamos en un principio. La estrella, sin ninguna duda, ha sido PERFECT DARK. La última obra maestra de RARE es increíble y saldrá a la venta en Diciembre. La compañía inglesa también presentó la secuela de DONKEY KONG para **NINTENDO 64**, que tenía un aspecto excelente. Además, pudimos disfrutar con otros títulos como STARS WARS: EPISODIO 1: RACER, del que tenéis una *preview* en este número; la versión de RESIDENT EVIL 2, el primer juego de 512 Mb para **NINTENDO 64** y contemplar sorpresas como ETERNAL DARKNESS, una aventura medieval obra de SILICON KNIGHTS.



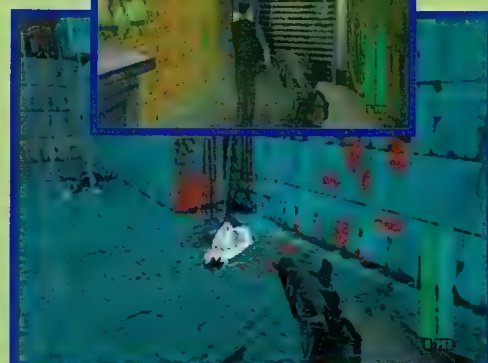
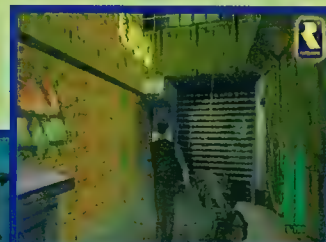
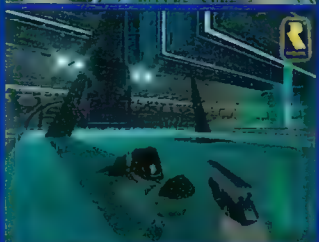
TÍTULO  ESTRELLA

## Perfect Dark



RARE puede presumir de haber creado una auténtica maravilla para **NINTENDO 64**. El equipo que desarrolló **GOLDEN EYE** ha mejorado, y de qué manera, el *engine* 3D de dicho juego para dar vida al mundo de **PERFECT DARK**. En el papel de Joanna Dark, una bella agente secreto, nos sumergiremos en una trama que nos trasladará desde los rascacielos de Chicago hasta un OVNI sumergido en las profundidades del Pacífico. El aspecto gráfico es de película, efectos como el

polvo, reflejos del sol o vapor nos sorprenderán en todo momento. Así como el *Surround* y *Acoustic Shadowing Technology* de RARE, que configuran un apartado sonoro impresionante. Todo en el argumento del juego nos conducirá a involucrarnos metiéndonos en la piel del personaje de principio a fin. Para colmo, **PERFECT DARK** cuenta con niveles diseñados para 4 jugadores, a los que hay que sumar otros 4 controlados por la máquina, que aseguran emociones sin límite.



f e r i a

E 3

25



TÍTULO ESTRELLA

# Donkey Kong 64



Donkey Kong y Diddy Kong han vuelto a la vida para aparecer en los 64 bits de NINTENDO. RARE ha realizado un excelente trabajo que continúa con la tradición instaurada en SUPER NINTENDO. Además del juego en sí, hay multitud de mini-juegos escondidos para varios jugadores. Todo el entorno está en 3D y, para que DONKEY KONG 64 funcione, será necesario el Expansion Pak. Pero no os preocupéis, el juego se venderá junto al dispositivo para que todos puedan disfrutar con las aventuras de estos simpáticos personajes. Todos los personajes clásicos de esta saga, las carreras de vagones y mucho más en un título de lujo.



MINI RACERS es un título de carreras con coches controlados por radio. Los que están enganchados al TETRIS, encontrarán un nuevo título de esta serie para disfrutar de lo lindo juntando líneas.



Los juegos para GAME BOY COLOR ocuparon una buena parte del stand de NINTENDO. Aquí os damos un mínima muestra de la avalancha de títulos para la portátil.

NUEVA CONSOLA

## Proyecto 'Dolphin'

La nueva consola de NINTENDO verá la luz a finales del año 2000, según los planes de la compañía. Para este proyecto ha contado con auténticos líderes en el sector: IBM desarrollará la CPU, basándose en su tecnología de chips de cobre; MATSUSHITA será la encargada de la tecnología DVD y ARTX, con base en Palo Alto, California, está diseñando el chip gráfico de la máquina.

### FICHA TECNICA

**CPU** • IBM Procesador Gekko (una extensión de la arquitectura IBM Power PC)  
• Velocidad de reloj: 400 MHz.  
• Procesador con tecnología de cobre de 0,18 micras.

**GRAFICOS** • Chip diseñado por ArtX Inc.  
• Velocidad de reloj: 200 MHz.  
• DRAM con semiconductor incorporado de 0,18 micras.

**MEMORIA DE SISTEMA** • Tecnología DRAM de alta velocidad  
• Ancho de banda: 3,2 GB /seg.

**DISPOSITIVO DE LECTURA** • DVD desarrollado por Matsushita.  
• Protección antipiratería.





F-1 World Grand Prix



Wave Race 64



Mario Kart 64



Lylat Wars



007 GoldenEye



Snowboard Kids



## NUEVA SERIE PLAYERS CHOICE

LOS GRANDES ÉXITOS DE NINTENDO 64

Ahora al mejor precio: **5.990 pts.\***

\*Precio aproximado.

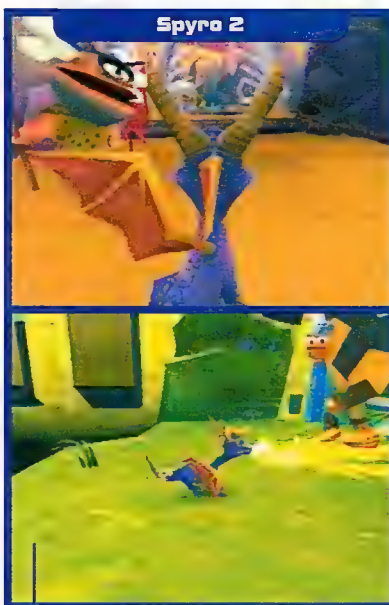


[www.nintendo.es](http://www.nintendo.es)





Los «papás» de Crash se pasan del género plataformas a las carreras. Crash y sus amiguetes se verán involucrados en frenéticas competiciones contra el malvado Dr. Neocortex con varios modos de juego.



Spyro vuelve a vivir una aventura que llamará la atención de grandes y pequeños. En esta ocasión el dragoncito cuenta con más movimientos, niveles más grandes que explorar y muchos secretos.

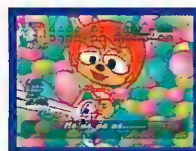
## TITULO ESTRELLA Gran Turismo 2



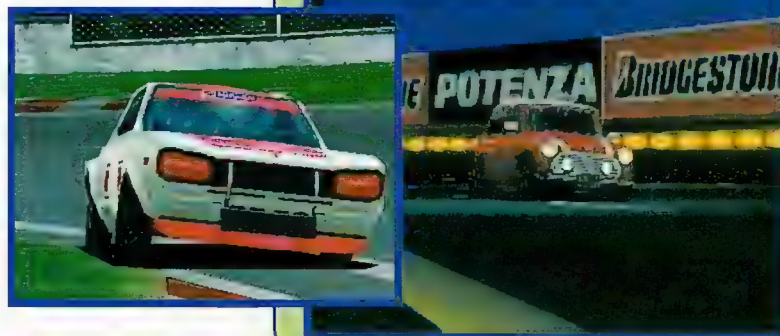
Como en el primer GT, nos hallamos ante un simulador puro y duro. Pero en esta ocasión, se han incluido nuevos modos de juego, como las competiciones de Rally y las carreras Drag, que aumentan la variedad de GT2 a niveles insospechados. Unos 300 coches, modelos americanos, japoneses y europeos, estarán a vuestra disposición para recorrer los más de 20 circuitos que ha diseñado POLYPHONY. Algunos están basados en trazados reales, como el de Roma y el famoso circuito de Laguna Seca. Además, el jugador deberá pasar 60 pruebas diferentes para obtener todas las licencias que permiten competir en los campeonatos de GT2. Por supuesto, la opción para mejorar y retocar todos los componentes del vehículo está disponible y ha sido mejorada notablemente.

**S**ONY ha dado un paso más hacia el lanzamiento de **PLAYSTATION 2** en **Japón**. En la zona donde se mostraban los próximos títulos para los 32 bits se había colocado un stand con juegos para **PSX2**: una demo jugable de **GRAN TURISMO**, con la que todo el mundo estuvo alucinando; la intro de **SILENT HILL** desarrollada para los 128 bits e imágenes de **STAR WARS: EPISODIO 1**. En resumen, un nuevo adelanto de lo que nos puede deparar esta consola, a años luz (técnicamente hablando) de cualquier máquina del momento. Y es que **PLAYSTATION 2** era la gran estrella de **SONY**, porque entre los títulos de sus equipos de desarrollo no pudimos observar ningún bombazo que ya conociésemos anteriormente. A excepción de **GRAN TURISMO 2** y **FINAL FANTASY VIII**, que finalmente será distribuido por **SONY**, el resto de juegos, aunque pudieran ser buenos títulos, por el momento no consiguieron evitar que fijáramos nuestra atención en las promesas de otras compañías para **PLAYSTATION**. **RESIDENT EVIL NEMESIS** y **DINO CRISIS** fueron visitas obligadas durante los días que duró el **E3**.

### Y ADEMÁS...



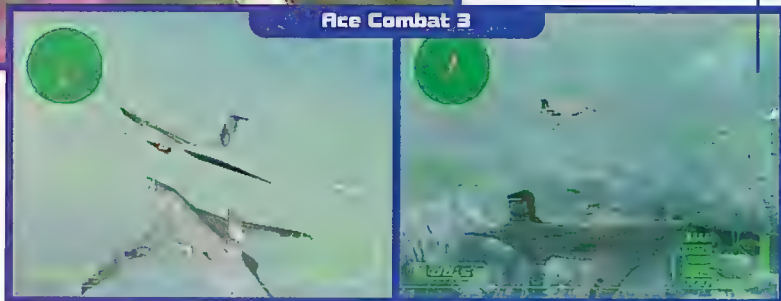
Um Jammer Lammy. G-Police 2. Space Debris. Team Buddies. Star Ixiom. Jackie Chan's Stuntmaster. Attack of the Saucerman. Tomba! 2.







PSYGNOSIS nos brinda una nueva entrega de la saga WIPEOUT y NAMCO, por su parte, continúa con su serie ACE COMBAT con unos gráficos realmente alucinantes.

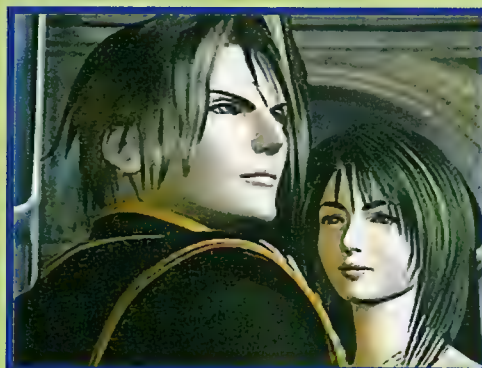


SCE finalmente ha firmado con SQUARE para distribuir algunos de sus productos en Europa. FINAL FANTASY VIII y CHOCOBO RACING serán las primeras delicias que podremos degustar en el viejo continente. Pero juegos como PARASITE EVE o XENOGears no tendrán una versión PAL.



TÍTULO ESTRELLA

## Final Fantasy VIII

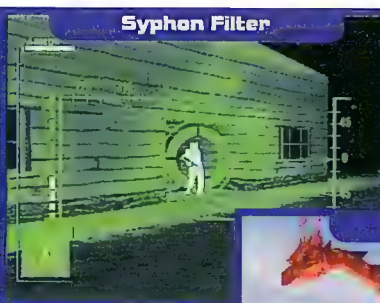


La aventura más grande jamás contada en un juego es una exclusiva de SQUARESOFT para PLAYSTATION. Y aún así, seguramente nos quedaremos cortos ante un título que, para los amantes del RPG, marca un antes y un después en los 32 bits de SONY. Las asombrosas secuencias de la introducción y las que irán apareciendo durante la epopeya de Squall Leonhart, vuelven a descubrirnos el maravilloso mundo de fantasía que siempre ha caracterizado a la saga. Además, el apartado gráfico lo confirma como el FINAL FANTASY más espectacular hasta la fecha. Junto a Squall hay otros 7 personajes jugables, nuevos menús para editar sus características, asombrosas magias y ataques especiales. También será compatible con PocketStation, para grabar o criar chocobos, entre otras muchas sorpresas.





SCI América ha creado el competidor perfecto de Golden Eye para PlayStation. Un título cargado de acción, con multitud de enemigos, todo tipo de armas y diversión a raudales.



La nueva aventura cinematográfica de DISNEY, que tiene a Tarzán como protagonista, ya cuenta con su correspondiente versión en PlayStation. Este plataforma con 16 niveles repletos de enemigos y peligros, nos recuerda el incomparable estilo de HERCULES, también para PSX.



## NUEVA CONSOLA



## PlayStation 2

Resultó una tarea imposible poner nuestras manos sobre la demo jugable de GRAN TURISMO para PLAYSTATION 2. Todo el mundo quería ser testigo excepcional de lo que esta máquina es capaz de hacer con una demo en la que apenas se han invertido unos meses de desarrollo. No quiero ni pensar qué podrán conseguir las compañías trabajando con tiempo suficiente. Como ya sabéis, PLAYSTATION 2 (os recuerdo que éste no es el nombre definitivo) será compatible con los juegos de PLAYSTATION, aunque ya hay varias compañías interesadas en desarrollar y algunas ya están involucradas en proyectos para esta consola como NAMCO, KONAMI y TECMO. Además de las demos que tuvimos oportunidad de contemplar en la presentación de PLAYSTATION 2, los monitores mostraban dos nuevas creaciones. Una era la intro del juego de KONAMI, SILENT HILL, y la otra imágenes de STAR WARS: EPISODIO 1, de LUCAS ARTS.



Los usuarios de PSX podrán disfrutar con las aventuras de los agentes Mulder y Scully. El guión del juego ha sido escrito por el creador de la serie, Chris Carter, y tiene la misma intensidad y dramatismo que los capítulos de la tele.

SPEED FREAKS, otra de las creaciones de SCE, apuesta por un estilo de juego tipo SUPER MARIO KART. Una de las incógnitas para PLAYSTATION en el E3.





# MI NUEVA ESTRELLA FAVORITA NO ES UN ACTOR SINO UN REPRODUCTOR: DVD-VÍDEO PHILIPS.



DVD-Video Philips: Imagen y sonido con calidad digital para vivir toda la emoción del cine.

- **Precisión, contraste y color de imagen insuperables.**
- **Sonido Digital Multicanal.**
- **Interactividad:** hasta 8 idiomas, hasta 32 subtítulos, hasta 9 tomas de cámara, comentarios de realización, filmografía... todo en el mismo disco.
- **Universal:** el DVD es el estándar adoptado por todos los grandes estudios de cine. Cientos de las mejores películas ya están disponibles [www.sv.philips.com](http://www.sv.philips.com)

**LLÉVATE DE REGALO 5 PELÍCULAS DVD  
AL COMPRAR UN REPRODUCTOR DE DVD-VÍDEO PHILIPS.**



Buena Vista Home Entertainment



[www.dvdwb.com](http://www.dvdwb.com)



PHILIPS  
DVD  
VIDEO



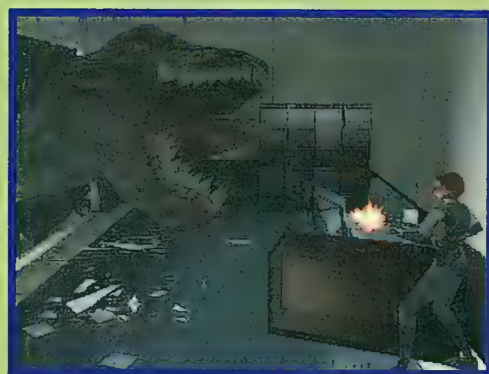
**PHILIPS**

Juntos hacemos tu vida mejor.

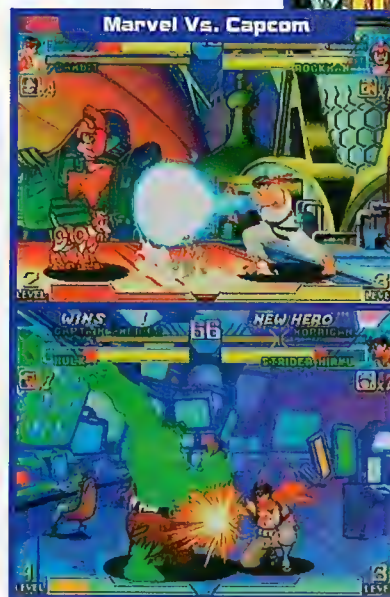
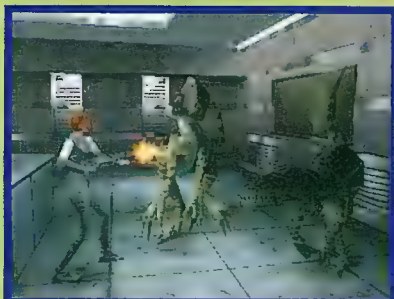


TITULO ESTRELLA

## Dino Crisis



CAPCOM continúa con su género de *Survival Horror*, en esta ocasión con un título donde los principales protagonistas son los dinosaurios. Velociraptores y T-Rex habitan en una frondosa isla, y tu principal objetivo será salir vivo de ese infierno antes de terminar en las fauces de uno de estos depredadores. Como siempre, los sustos están asegurados, sobre todo teniendo en cuenta el tamaño y la velocidad de estos bichos. Para colmo, DINO CRISIS está recreado en un entorno completamente en 3D, que nada tiene que ver con la serie RESIDENT EVIL. La compatibilidad con el *Dual Shock* conseguirá que el realismo sea aún mucho mayor en cada uno de los enfrentamientos. La interactividad con los escenarios también estará presente en el juego, que saldrá al mercado en Diciembre.



El género de la lucha ha sido uno de los que más éxitos ha dado a esta compañía. Ahora lanza dos impresionantes títulos para DREAMCAST, uno con los personajes de CAPCOM contra los de la MARVEL y el increíble POWER STONE, que ya ha visto la luz en el mercado japonés.

Una vez más, el gran protagonista del stand de CAPCOM ha sido RESIDENT EVIL. Las versiones para DREAMCAST, NINTENDO 64, PLAYSTATION y la portátil de NINTENDO, apenas dan una idea de lo que se ha extendido este fenómeno por el mundo. En los EE.UU. existen una serie de libros que nos narran las aventuras del grupo S.T.A.R.S. en Racoon City y alrededores, así como multitud de figuras de acción que representan a un buen número de personajes de esta saga. DINO CRISIS, que continúa con el espíritu de RE pero con un entorno 3D y cambiando los zombies por dinosaurios, ha sido otro de los títulos más sorprendentes de esta feria. La suavidad del juego sorprende ante la complejidad gráfica que entrañan cada uno de sus escenarios y los gigantescos seres que aparecen en pantalla, como el mortífero T-Rex. Por otro lado, CAPCOM continúa aprovechando el filón de los juegos de lucha con su saga STREET FIGHTER y dos títulos para DREAMCAST de la talla de MARVEL VS. CAPCOM y el magnífico POWER STONE.

## ■ Y ADEMÁS...

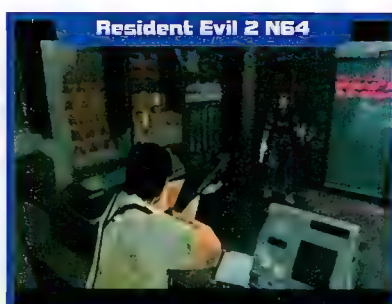


The Misadventures of Tron Bonne. Street Fighter Alpha GBC. Magical Tetris Challenge GBC. Trick 'n Snowboarder. Street Fighter Alpha 3. 1942 GBC.





La portátil de NINTENDO también estuvo presente en el stand de CAPCOM, con una versión de GHOSTS & GOBLINS y una sorprendente entrega del primer RESIDENT EVIL que va a dejar de piedra a más de uno.



El primer cartucho de 512 Mb para NINTENDO 64 encierra en su interior RESIDENT EVIL 2 con todos sus secretos, secuencias en FMV y novedades que harán de este juego una joya para los seguidores de RE.

## TITULO ESTRELLA Resident Evil 3 Nemesis



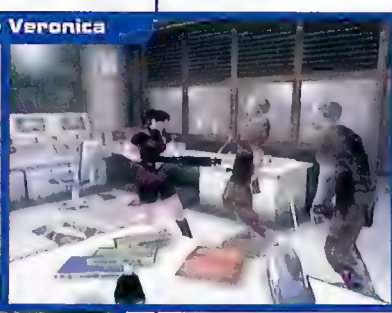
Una de las secuelas más esperadas por todo el mundo, la tercera entrega de RESIDENT EVIL, ha sido uno de los juegos más solicitados durante el E3. Jill Valentine, una de las integrantes del grupo S.T.A.R.S. del primer RESIDENT EVIL, vuelve para protagonizar RE 3 NEMESIS. Los hechos acontecen en el espacio de tiempo que transcurre entre el primer y segundo RE. La joven agente intentará escapar de la ciudad de Raccoon City que está infestada de zombies. Hay 10 tipos diferentes de estos bichos, y en su camino se encontrará con un sudamericano y un mercenario que deberán encontrar un medio para curar la locura que poco a poco se va apoderando de Jill. En RE 3 NEMESIS hay una opción llamada *Live Selection* que permitirá al jugador tomar decisiones que afectarán al desarrollo de la historia. Sólo para PLAYSTATION.

f e r i a

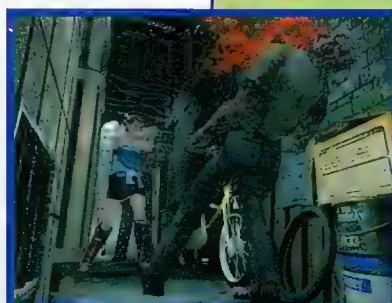
E3

37

RE: Code Veronica

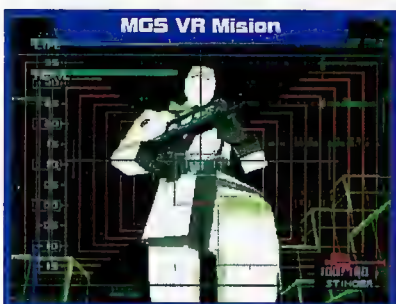
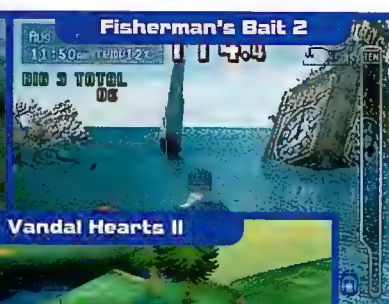
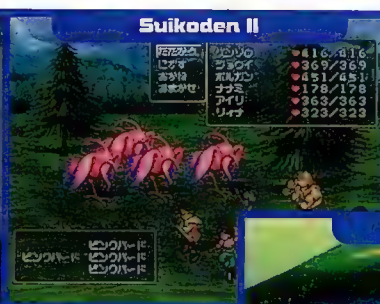


CAPCOM le está sacando partido a RESIDENT EVIL, y la entrega para DREAMCAST es la más destacable gráficamente, tanto que nos quedamos completamente alucinados al verla.

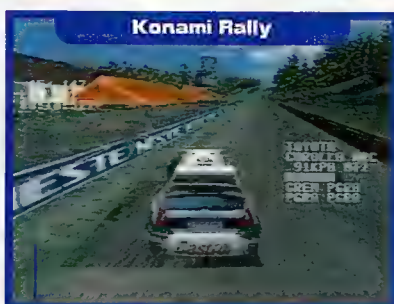




Otro de los títulos de KONAMI para DREAMCAST. Un simulador de vuelo con más de 30 naves para elegir y misiones con objetivos variados en los que tienes que elegir el avión adecuado.



Esta nueva versión de MGS nos ofrece cerca de 300 misiones de entrenamiento en realidad virtual, un arsenal completo de armas e intrincados puzzles a resolver.



El género automovilístico también llega a PLAYSTATION de la mano de KONAMI. Con un estilo muy arcade, este título cuenta con circuitos de todo el mundo.



TÍTULO ESTRELLA

## Castlevania Resurrection



La entrega número 12 de la saga más popular de KONAMI, CASTLEVANIA, verá la luz en DREAMCAST. Su lanzamiento en Japón está previsto para Noviembre de 1999. El argumento comienza cuando la Condesa de CASTLEVANIA crea un portal dimensional para que Drácula vuelva a la vida. Junto a la Condesa, intentará obtener la victoria final sobre los Belmont, sus enemigos. El castillo, como

podéis suponer, está plagado de trampas, vampiros dispuestos a chuparte la sangre y tendréis que estar atentos a utilizar el látigo para acabar con las hordas de Drácula. Todo este mundo está representado con un realismo jamás visto hasta la fecha en consola.

Mientras que el año pasado KONAMI fue una de las estrellas de la feria, en el presente E3 ha pasado un poco desapercibida debido a la presentación de las nuevas consolas. Aún así, en su stand hemos encontrado maravillas de la talla de CASTLEVANIA RESURRECTION para DREAMCAST, una pasada en cuanto a gráficos se refiere; una rolling demo de METAL GEAR SOLID VR MISSIONS, que desvelaba algunas de las novedades que incluye esta versión; SOUL OF THE SAMURAI, un juego de ninjas al estilo RESIDENT EVIL y muchos más títulos.

### Y ADEMÁS...

Castlevania Special Edition. Goemon's Great Adventure. Azure Dreams GBC. Konami Arcade Classics. Survival Kids GBC. Spawn GBC. NHL Blades of Steel 2000.



Muchos pensamos que se puede tratar del MGS para Nintendo 64. La verdad que el juego ha ido ganando enteros respecto a lo que pudimos ver el año pasado y tiene una pinta excelente.





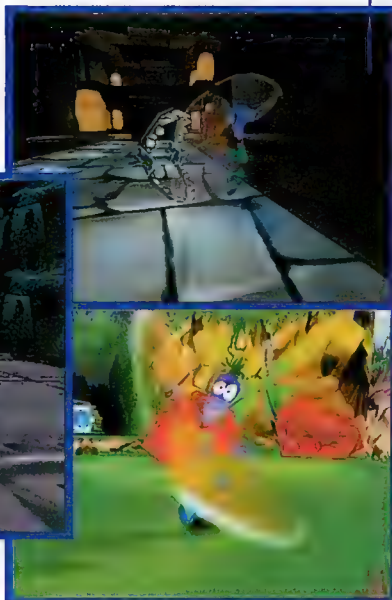


Monaco GP Racing S.

*TONIC TROUBLE es uno de los juegos estrella de UBI SOFT. El simpático protagonista se desenvuelve en un mundo 3D que hará las delicias de grandes y pequeños.*



Tonic Trouble



Speed Devils

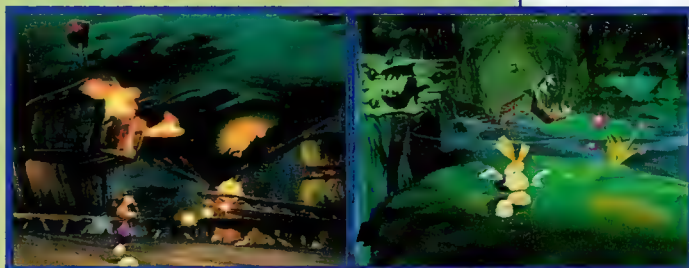
*La simulación automovilística es uno de los géneros que más títulos está produciendo para DREAMCAST. La compañía francesa nos ofrece SPEED DEVILS, un arcade de carreras con unos coches lujosos y una apariencia gráfica impresionante.*

## TITULO ESTRELLA

### Rayman 2: The Great Escape



Finalmente, el carismático Rayman se pasa a las 3D. Los usuarios de **DREAMCAST**, **PLAYSTATION** y **NINTENDO 64** podrán disfrutar con sus nuevas aventuras, luchando contra una banda de piratas desalmados. El juego comprende 14 niveles gigantescos y cuenta con las dosis de humor y acción que caracterizaron el primer título protagonizado por Rayman. No hace falta decir que la versión más impresionante es la de **DREAMCAST**, con unos gráficos alucinantes.



**U**BI SOFT es una de las compañías europeas que mayor crecimiento ha experimentado en los últimos años. Éxitos como **RAYMAN** y sus productos educativos y juegos para **PC** le han aupado a los primeros lugares a nivel mundial. Tras abrir oficinas de desarrollo **España**, nuestro país se suma a los 15 en los que ya tenía base esta compañía, para la que trabajan más de 1400 personas en todo el mundo. Además, UBI SOFT es una de las compañías que más han apostado por los 128 bits de SEGA. **MONACO GP RACING SIMULATOR**, **RAYMAN 2: THE GREAT ESCAPE**, **DEEP FIGHTER**, **SPEED DEVILS** y **REDLINE RACERS** integran la nueva hornada de títulos que ya está prácticamente preparada para salir al mercado en **DREAMCAST**. Aunque todos poseen una calidad excelente, no me queda más remedio que destacar a **RAYMAN 2**, porque es el juego que más ha calado entre el público y somos muchos los que hace tiempo que esperábamos una secuela de las aventuras de este simpático personaje.

#### ■ Y ADEMÁS...

**Redline Racer: Ultimate Challenge.**



Deep Fighter



Wild Waters

*WILD WATERS es un juego de piraguas para NINTENDO 64. DEEP FIGHTER nos lleva a las profundidades del mar como un cazador en los 128 bits de SEGA.*



# ACCLAIM



**Shadowman** continúa siendo la gran promesa de ACCLAIM para esta temporada. Métete en la piel del hombre sombra para vivir una espeluznante aventura.



ACCLAIM se apunta a producir juegos para DREAMCAST. El primero será un divertido juego de carreras futurísticas sobre monopatines aéreos.

**A**CCCLAIM se agarra al tirón de TUROK para presentar una nueva secuela en los 64 bits de NINTENDO. Para esta misma consola también están desarrollando un shoot'em-up en 3D con espectaculares gráficos (sobre todo con el *Expansion Pak*) bajo el nombre ARMORINES PROJECT S.W.A.R.N. que nos adentra en un planeta alienígena ocupado por insectos gigantes. Para destruirlos tendremos que hacer uso de nuestra habilidad y de un completo arsenal de armas. SHADOWMAN, a pocos meses de su lanzamiento para NINTENDO 64 y PLAYSTATION, ocupaba un lugar privilegiado dentro del stand de la compañía. La entrega para los 32 bits de SONY cada día tiene mejor pinta, con unos escenarios gigantescos y todo el ambiente grotesco de los comics en que está basado el juego.

## Y ADEMÁS...

**South Park Chef's Lucv Shack. World Ticket Soccer. WWF Attitude. NBA Jam 2000. Jeremy Mc Grath Super Cross 2000.**



Los juegos de coches teledirigidos por radio se están poniendo de moda. ACCLAIM también se ha apuntado al carro con un original título para PLAYSTATION y NINTENDO 64.

# ACTIVISION



Uno de los shoot'em-up más laureados del mercado llegará a NINTENDO 64 y PLAYSTATION en breve. Atención a la versión para los 32 bits de SONY.



Con el motor gráfico del polémico THRILL KILL, WU TANG es un excelente juego de lucha para PLAYSTATION. Todo un juego capaz de competir con TEKKEN.

**A**unque el verdadero filón de esta compañía son los juegos para PC, hemos podido comprobar que guardaban unos cuantos ases en la manga para PLAYSTATION y NINTENDO 64. Destaca sobre todo la excelente versión de QUAKE 2 para PSX desarrollada por HAMMERHEAD STUDIOS. Otros juegos a destacar son el nuevo SPACE INVADERS, X-MEN y la segunda entrega de VIGILANTE 8.

## Y ADEMÁS...

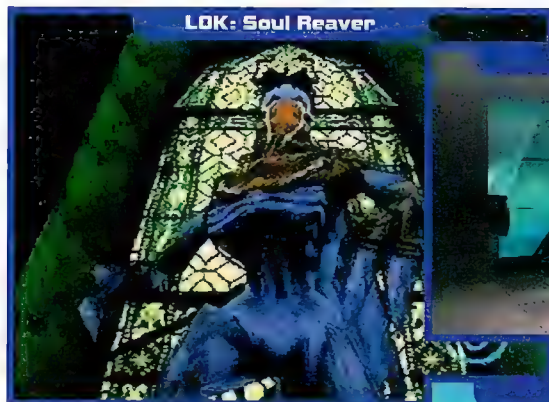
**Bichos N64. Space Invaders. Vigilante 8: Second Offense. X-Men. Tenchu II.**



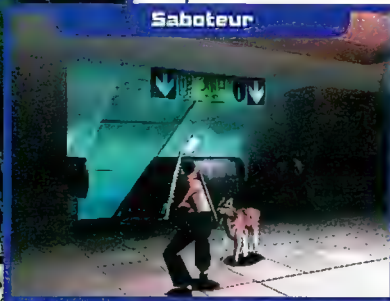
# EIDOS

**E**sta vez, la última aventura de la gran diva del videojuego, Lara Croft, no acaparó el protagonismo en las pantallas del stand de EIDOS. Tan sólo se mostró, en salas privadas, un pequeño avance de lo que será Tomb Raider 4. Sin embargo, la nueva modelo que dará vida a Lara sí captó la atención del público cuando fue presentada oficialmen-

*Una aventura de acción que aprovecha las capacidades gráficas de la consola hasta límites insospechados. Su lanzamiento, para finales de este año.*



LOK: Soul Reaver



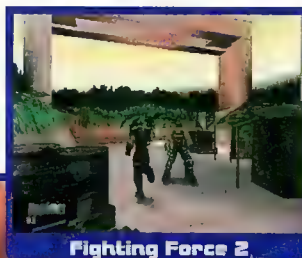
Saboteur



Gex 3



Fear Factor



Fighting Force 2



te por la compañía. El resto de producciones de EIDOS nos deparó alguna que otra sorpresa. Por ejemplo, FEAR FACTOR nos dejó atónitos con unos gráficos tipo cómic que utilizan imágenes en FMV para ambientar las zonas donde transcurre la acción. FIGHTING FORCE 2 también merece ser destacado.

## ■ Y ADEMÁS...

**Omikron: The Nomad Soul. Urban Chaos**

*La segunda parte de FIGHTING FORCE nos ha sorprendido con un engine 3D que resulta impresionante.*

# INFOGRAMES

**E**l nuevo gigante europeo de esta industria continúa abriendo brecha respecto a sus competidores. MISSION IMPOSSIBLE para PLAYSTATION, V-RALLY 2, SUPREME SNOWBOARDING para DREAMCAST y proyectos como ALONE IN THE DARK 4 nos hacen pensar que INFOGRAMES tiene cuerda para rato dentro de este mundillo.

## ■ Y ADEMÁS...

**Eagle One. Canal + Football'99. Brazil V-Soccer. Taz Express. Duck Dodgers. Bugs Bunny Lost in Time. Uefa Striker. Antz.**



Alone In The Dark 4

*Todavía queda mucho tiempo para ver una versión final del juego, pero el vídeo que contemplamos demostraba que nos encontrábamos ante un título estrella.*



Mission Impossible

*INFOGRAMES se ha decidido a crear la versión del juego de NINTENDO 64 para los 32 bits de SONY. Su cuidado aspecto y las diferencias con el original prometen.*

f e r i a

E 3

41





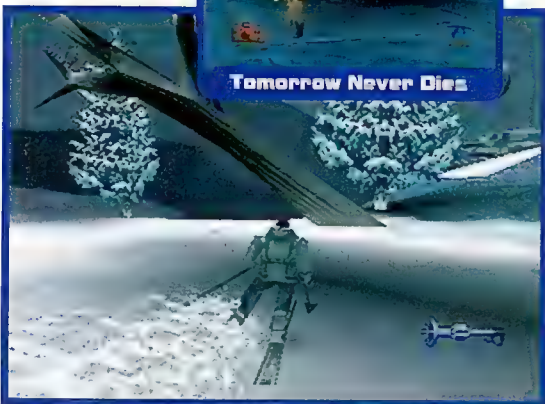
Warpath: Jurassic Park



DHT2 cuenta con los mismos modos de juego que su antecesor, pero éstos se combinan entre sí para dar paso a nuevas y excitantes modalidades.



Tomorrow Never Dies



La teniente Ripley vuelve a la carga, en esta ocasión protagonizando un juego para los 32 bits de SONY.

Die Hard Trilogy 2



Alien Resurrection



ELECTRONIC ARTS parece que esta feria le ha pillado en un período de transición. A la espera del próximo FIFA, pudimos ver una versión avanzada de TOMORROW NEVER DIES. Se trata de un juego basado en la película de **JAMES BOND** que combinará varios géneros para configurar un variadísimo título de **PLAYSTATION**. Por otro lado, FOX IN-

Croc 2



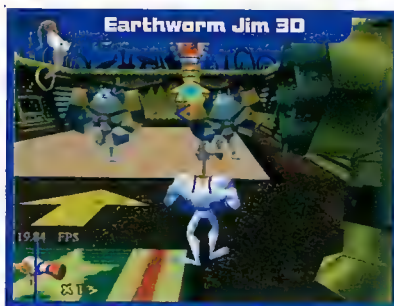
TERACTIVE sigue sacando provecho de sus licencias cinematográficas con títulos como ALIEN RESURRECTION, PLANET OF THE APES y la secuela de DIE HARD TRILOGY.

#### ■ Y ADEMÁS...

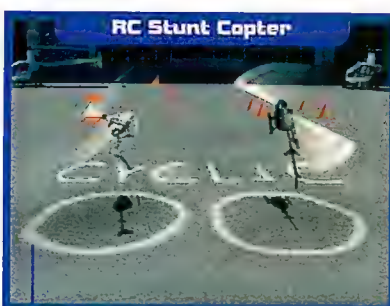
Hot Wheels. Road Rash 2000.

WCW Mayhem. Sled Storm. Madden NFL 2000. Nascar 2000. Fífa 2000. Planet of the Apes. Supercross 2000. NCAA Football 2000. Tiger Woods PGA Tour 2000.

## VIRGIN



El ingenio de **David Perry** quiere exprimir al máximo el carisma de EARTHWORM JIM. Ahora le toca el turno de disfrutar con él a las consolas de 32 y 64 bits.



SHINY también ha sido el grupo encargado de dar vida a este ingenioso juego de helicópteros. El título cuenta con varios modos de juego y es divertidísimo.



Las apuestas de Virgin para consolas en esta feria han sido inexistentes. Pero las compañías que distribuye, como Interplay, si mostraron sus novedades más interesantes. La primera, la versión en 3D de las aventuras de Earthworm Jim, que parece que va tomando forma de una vez por todas. Otro de los títulos curiosos es RC Stunt Copter, un simulador de vuelo con helicópteros para PlayStation. Todavía nos queda saber si el señor David Perry se decidirá finalmente a desarrollar una versión para consola de su criatura más prometedora y esperada, Messiah.



**L**a compañía GREMLIN no ha presentado ningún título estelar en la feria de **Los Angeles**. Aparte de continuar explotando las series deportivas bajo el nombre ACTUA con EUROPEAN PGA TOUR GOLF y una entrega de PREMIER MANAGER para los 64 bits de NINTENDO, se desmarcó con un interesante *beat'em-up*, GEKIDO, para **PLAYSTATION**, y RALLY MASTERS, que saldrá en **N64** y **PSX**. Mientras tanto, el gigante americano MIDWAY, no ha podido resistir la tentación de desarrollar nuevos títulos de la saga que más éxitos le ha reportado, MORTAL KOMBAT. Un poco más de lo mismo, aunque seguramente serán recibidos con los brazos abiertos por sus seguidores. También ofreció alguna que otra curiosidad como GAUNTLET LEGENDS, una versión remozada del clásico de ATARI para **NINTENDO 64** que parecía la mar de divertida.

## ■ Y ADEMÁS...

**Hogs of War. Rally Masters. NFL Blitz 2000. World Driver Championship.**



Además de RALLY MASTERS, un juego de coches aún en ciernes, GREMLIN mostraba en su stand un curioso *beat'em-up* en 3D para los 32 bits de SONY.



MIDWAY presentaba READY TO RUMBLE, un título basado en la lucha libre con excelentes maneras. También pudimos observar la nueva versión de GAUNTLET.

MORTAL KOMBAT se ha convertido en un nombre mítico dentro de este mundillo. La compañía americana presentó dos nuevas entregas de esta serie durante la feria.



## T H Q

**L**a verdad es que esta compañía nunca ha destacado por la calidad de sus títulos. Este año en **Los Angeles** han presentado las licencias que han desarrollado para **NINTENDO 64** de ROAD RASH, el impactante juego de motos tan popular en varias consolas, y NUCLEAR STRIKE, una versión calca de lo que pudimos encontrar en su homónima para **PLAYSTATION**.

## ■ Y ADEMÁS...

**Castrol Honda Superbikes. Rugrats: Scavenger Hunt. Extreme 500. Nuclear Strike.**



Shao Lin es un *beat'em-up* que permite luchar hasta con cuatro jugadores a la vez en pantalla y elegir entre 8 disciplinas diferentes de artes marciales.



Compite en la carrera de motos más salvaje de todos los tiempos. Además de adelantar a tus adversarios golpéalos sin piedad para llegar el primero a meta.





# Concurso

# MGS Metal Gear Solid



KONAMI y SUPERJUEGOS te ofrecen la posibilidad de obtener uno de los 49 juegos Metal Gear Solid que sorteamos y un Primer Premio compuesto por: un Premium Pack del juego (la edición especial), un Termo, una Petaca, un Mechero y un Puntero Láser exclusivos MGS y la Banda Sonora del juego.



Para participar, sólo debes mandar el cupón adjunto con todos tus datos (no serán válidas fotocopias) antes del 30 de Junio, a la siguiente dirección: «Concurso MGS», Revista SUPER JUEGOS, Ediciones Reunidas S. A., C/ O'Donnell 12, 28009 MADRID.

## CONCURSO METAL GEAR SOLID

NOMBRE: .....  
APELLIDOS: .....  
DOMICILIO: .....  
POBLACION: .....  
PROVINCIA: .....  
C.P.: ..... TEL.: ..... EDAD: .....

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. © KONAMI and METAL GEAR SOLID are registered trademark of KONAMI Co. LTD.





■ REGALAMOS 50 JUEGOS Y UN PREMIO  
ESPECIAL DE ARTICULOS EXCLUSIVOS MGS.

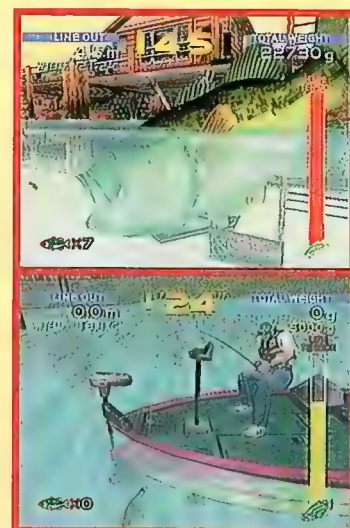
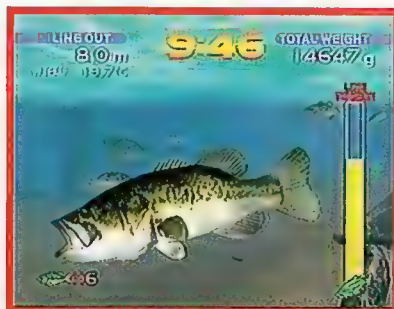


olid



# made in japan

Con la incognita sin despejar de si SEGA se atreverá a traer a **España** este peculiarísimo *arcade* de pesca, sólo podemos decir que **GET BASS!** es el sueño de cualquier pescador hecho juego. Con su mando-caña y su impecable realización, el jugador convertirá el salón de su casa en el templo de la caña y el sedal. Lo mejor que tiene **GET BASS!** es que no necesitarás amar o, al menos, haber practicado este deporte para engancharte como un auténtico pososo.

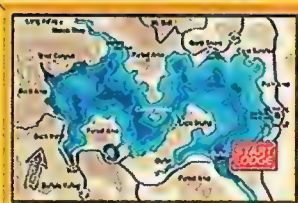


Cuando podáis ver imágenes como éstas, las cercanas a la barca, eso querrá decir que habréis logrado capturar una pieza.

**Dreamcast**

# GET BASS

LAKE PARADISE



Weather Fine  
Water Temperature 19 °C

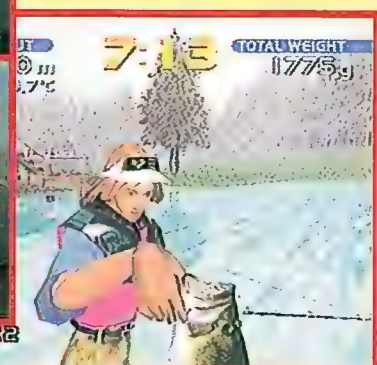


## El viejo arte de la pesca

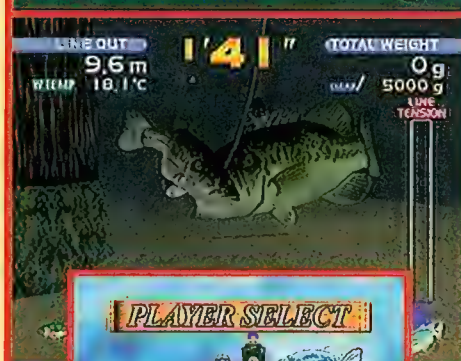
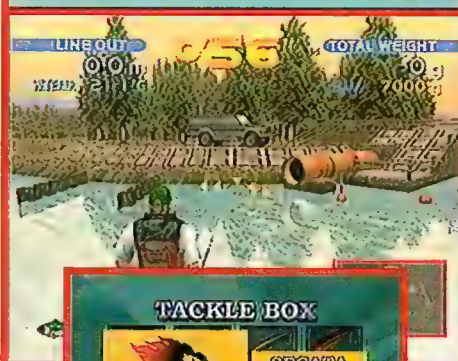
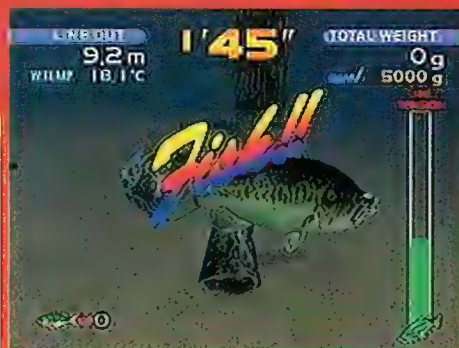
Aunque para disfrutar de **GET BASS!** no son necesarios muchos conocimientos sobre el arte de la pesca, para poder triunfar en sus muchos campeonatos deberemos ir dominando algunas cuestiones. La principal es saber manejar los diferentes anzuelos y su comportamientos en el agua. Si no pulsamos **START** al comienzo del juego podremos recibir algunas clases, pero lo mejor es que hagáis pruebas en el modo práctica. Algo que aprenderéis es que, según el tiempo que haga, los peces están en unas partes u otras del escenarios o a unas profundidades determinadas. Con un poco habilidad y algo de práctica lograréis capturar auténticas burras con aletas.



En las imágenes superior e inferior se pueden apreciar el tamaño de algunas de las piezas. Hay algunas por encima de los diez kilos, pero las más habituales son mucho más pequeñas.







Aunque parezca una chorrada para vacilarle a los amigos, el listado de capturas te da informaciones vitales para mejorar.

Además del montón de anzuelos iniciales, podremos ampliar nuestra caja con algunos tan curiosos como este Segata.

En *Get Bass!* da lo mismo jugar con el personaje masculino como con el femenino. Ambos tienen las mismas características.

! Cuando aún estábamos relamiéndonos con el buen sabor de boca dejado por *BASS LANDING* para *PLAYSTATION*, el último gran juego de pesca que ha pasado por nuestras manos, nos llega ahora este sensacional arcade de *DREAMCAST* llamado *GET BASS!* Nos habían hablado nuestros compañeros, tras sus viajes por tierras niponas y americanas, de lo alucinantes y divertidas que eran estas máquinas, pero sólo al echar unas partidas a *GET BASS!* hemos podido comprender cuánta razón tenían. Programado por ASCII y ADX, *GET BASS!* cuenta



con la impagable posibilidad de jugarlo con su alucinante mando-caña con vibración y carrete. Se trata de un arcade total, tremendamente divertido y emocionante, en el que se han cuidado al máximo todos los temas relacionados con los gráficos y el realismo de los peces en su comportamiento. Para poder afirmar esto último, le pedimos a varios aficionados al mundo de la pesca que se echaran unas partidas, y sólo podemos de-

ciros que sus caras de asombro fueron absolutamente apoteósicas. Sólo la sensación de realismo creada con el mando-caña supone ya una experiencia inenarrable, pero cuando veáis a esas pedazo de percas moverse majestuosamente bajo el agua o arremeter contra el anzuelo como si fueran Miuras, os reiréis a

mandíbula batiente de los que dicen que la pesca es un deporte para abuelas. *GET BASS!* no sólo es lo más espectacular de todo lo que hemos visto hasta la fecha en este género, también es el más frenético y divertido

de todos los juegos de pesca. Tanto en su breve pero intenso modo arcade como en el apoteósico modo Consumer, en el que podremos competir con los mejores del mundo, *GET BASS!* es una maravilla que hará las delicias de los que se acerquen a este peculiar género deportivo por primera vez. Los que ya tengan alguna experiencia con la práctica real de este deporte quedarán enganchados para siempre.

### SUPER Information

FORMATO GD-ROM  
PRODUCTOR SEGA  
PROGRAMADOR ASCII/ADX

DE LUCAR



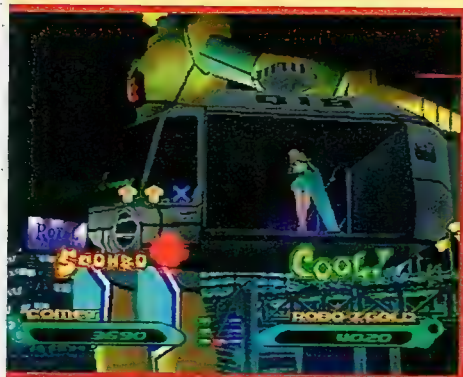


# made in japan

ENIX, compañía conocida por todos por sus magníficos *RPG* creados para **SUPER NINTENDO**, nos dio hace casi un año una agradable sorpresa con el original **BUST A MOVE**. Ahora, en pleno apogeo lúdico del género musical y con su primer **BAM** haciendo furor en los salones recreativos de todo **Japón**, ENIX lanza esta esperada secuela: **BUST A MOVE 2: DANCE TENGOKU MIX**.



Este es el esquema que deberéis seguir hasta terminar el juego. De tu habilidad depende el camino que tomes. Abajo, Robo-Z Gold, el final boss del primer **BAM** pero en dorado.



**A**l fin llega hasta nosotros la secuela de uno de los juegos más originales y mejor realizados de cuantos han aparecido en **PLAYSTATION: BUST A MOVE 2**.

Para los infelices que no hayan llegado a ver el primer **BAM**, que sepan que el juego es una especie de **PARAPPA THE RAPPER**, aunque algo más difícil, ya que el sentido del ritmo cobra una vital importancia, con unos gráficos que muchos *beat'em-up* 3D envidiarían, y en el que en lugar de cantar, hay que bailar siguiendo el ritmo impuesto por cada uno de los temas. Con respecto a la primera entrega, la novedad más notable es el aumento de personajes seleccionables, tanto normales como secretos, que juntos llegan a la nada despreciable cifra de 18. En lo que respecta al apartado gráfico, **BAM 2** también ha superado en algunos aspectos a su predecesor, algo real-

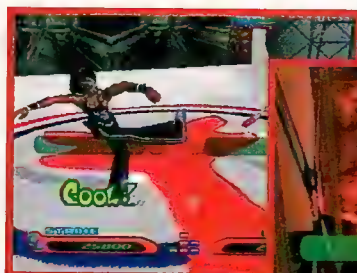
## SUPER Information

FORMATO	CD-ROM
PRODUCTOR	ENIX
PROGRAMADOR	METRO/FRAME

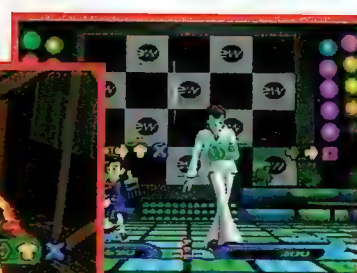
mente digno de elogio, ya que esto era, junto a la banda sonora, lo mejor del título de ENIX. Lo más significativo de esta mejora reside en los escenarios, los cua-

les poseen muchos más detalles. Uno de los más impresionantes es el de **Shorty**, en el que viajaremos a bordo de una barquichuela a través de un pequeño parque de atracciones repleto de simpáticos detalles. El sistema de juego de **BUST A MOVE 2** también ha sufrido ciertas modificaciones y mejoras tanto en opciones seleccionables como durante el juego. Al principio de la partida, y antes de seleccionar a nuestro personaje preferido, se nos dará

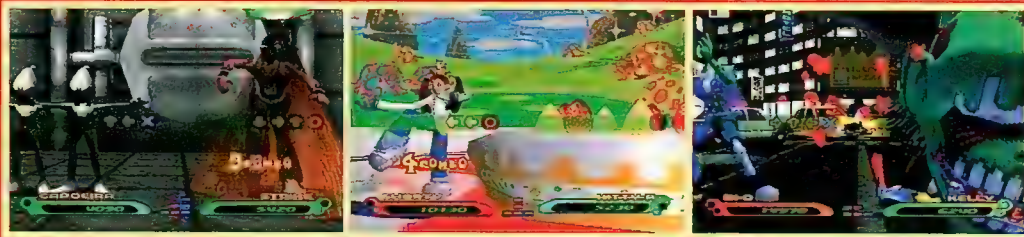
# BUST



Arriba podéis ver el caluroso escenario de **Heat**, uno de los más impresionantes de todo **BUST A MOVE 2**.







**Magia potagia.** Al igual que en la anterior entrega de Bust A Move, durante el baile tendremos la posibilidad de desequilibrar a nuestro oponente y tirarle al suelo con ayuda de una especie de magia, que hará que un pastel caiga sobre su cabeza o sea abducido por los colegas de los hermanos Capoeira. En BAM2 no sólo tenemos la posibilidad de cubrimos de la magia, también podemos devolverla.

la posibilidad de elegir entre tres estilos de juego diferentes: *Easy*, *Normal* y *Mix*. En el primero de ellos tan sólo se nos requerirá pulsar las direcciones del *pad*, sin ningún botón añadido, con lo cual tendremos la posibilidad de jugar (o bailar, según se mire) con el *DDR Controller*, la alfombrilla de DANCE DANCE REVOLUTION; el modo *Normal* es idéntico al de la anterior entrega, y en el *Mix*, el más complicado de los tres, deberemos utilizar tanto el *control pad* como cualquiera de los cuatro botones principales para hacer bailar a nuestro personaje. Durante el juego, las magias, movimientos que servían para desequilibrar al oponente y dejarle en el suelo durante unos



# BUST A MOVE 2

segundos, no sólo se pueden bloquear, también se pueden devolver, acción que mantendrá al atacante tirado el doble de lo normal. Sólo se echa en falta en **BAM 2** son las geniales melodías de AVEXTRAX, creadas en esta entrega por FBIJ de un modo más que aceptable, y a la gente de la ROCKSTEADY CREW, los *Breakdancers* más famosos del mundo, que se encargaron de crear el *Motion Capture* del primer BUST A MOVE, y que en esta entrega no han hecho acto de presencia. Este mes, los más bailones no pueden quejarse, porque entre el magnífico DANCE DANCE REVOLUTION de KONAMI y este vistoso BUST A MOVE 2: DANCE TENGOKU MIX tenéis *Chill Out* para rato, y los DJ's, que se preparen, porque BEATMANIA APPEND GOTTAMIX acaba de salir en **Japón**.

DOC

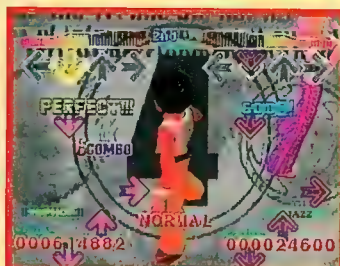
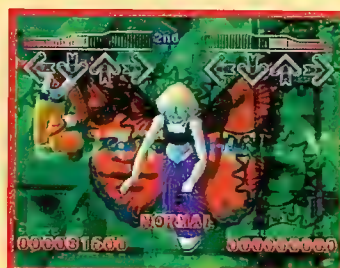
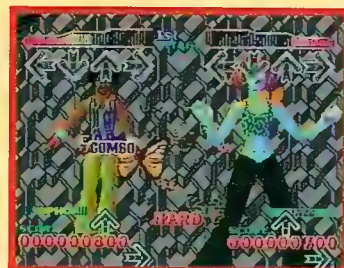
**Personajes.** Supliendo la falta de personajes secretos del primer Bust A Move, en esta nueva entrega se han incluido nada menos que 8 que, unidos a los normales, hacen un total de 18 personajes seleccionables. Para descubrir a todos los «bailarines» harán falta muchas horas de juego y de baile. Entre los personajes ocultos se encuentran Gas-O, cuyo padre, Bi-O está seleccionable desde el principio; Robo-Z Gold, una versión dorada del jefe del primer BAM; Michael Doi, un «julay» que posee los mismos movimientos de Kitty-N, etc.





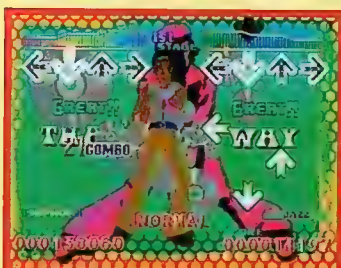
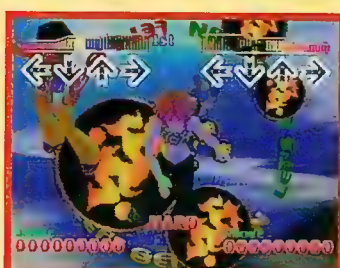


La fiebre musical de KONAMI no conoce fin. Después de BEATMANIA y de Pop'n MUSIC, le ha llegado el turno al que posiblemente sea el más original de todos ellos. Si queréis sentirnos como un **John Travolta** en medio de Fiebre del Sabado Noche, **DANCE DANCE REVOLUTION** es vuestro juego.



# DANCE DANCE REVOLUTION

PlayStation



El gran **BEATMANIA**, varios meses después de la aparición de **PARAPPA THE RAPPER**, fue el que realmente comenzó la fiebre musical que nos invade y que KONAMI va alimentando poco a poco con cada una de sus nuevas creaciones. **DANCE DANCE REVOLUTION** supone la penúltima incursión de KONAMI en lo que a juegos musicales se refiere ya que, aunque tan sólo ha hecho aparición en su versión recreativa, **GUITAR FREAKS**, similar a **BEATMANIA** pero con una guitarra a cuestas, ya va camino de **PLAYSTATION**. En **DDR**, como su propio nombre indica, tendremos, literalmente, que bailar. Nuestra tarea consistirá en pisar con ritmo cualquiera de las cuatro flechas del mando/alfombrilla cuando nos sea requerido, por medio de otras flechas que van de abajo a arriba. Entre los temas destacan **THAT'S THE WAY** de **KC & The Sunshine Band** o **STRICTLY BUSINESS** de la banda sonora de **BLADE**.



**SUPER Information**

FORMATO CD-ROM

PRODUCTOR KONAMI

PROGRAMADOR KONAMI



## Everybody dance now!

Esto que veis a la izquierda es nada menos que el **DDR Controller**, una preciosa alfombrilla que al desplegarla en el suelo nos permitirá jugar con los pies, al igual que en la recreativa original. Os aseguro que **DDR** gana muchísimo con este *pad*, aunque sudas más que haciendo *aerobic*.



Todas las magníficas melodías son auténticos éxitos de la música disco, y han sido cedidas por **INTERCORD JAPAN/TOSHIBA EMI**.





NICKELODEON

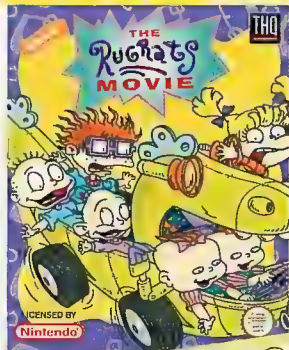
TM

# Rugrats



UN BEBÉ TIENE QUE HACER  
LO QUE TIENE QUE HACER.

GAME BOY COLOR



www.thq.com

www.playstation-europe.com/rugrats

© 1999 Viacom International Inc. Todos los derechos reservados. Licenciado por THQ Inc. Nickelodeon, Rugrats y todos los títulos relacionados, logos y personajes son marcas de Viacom International Inc. Creado por Klasky Csupo, Inc. THQ y el logo de THQ son marcas de THQ Inc. "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.

PROEIN

Av. Burgos, 16 D. 1º 28036 Madrid  
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74  
Asistencia al cliente: 91 384 69 70  
www.proein.com

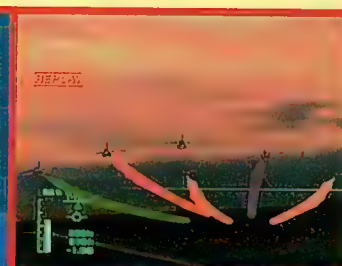
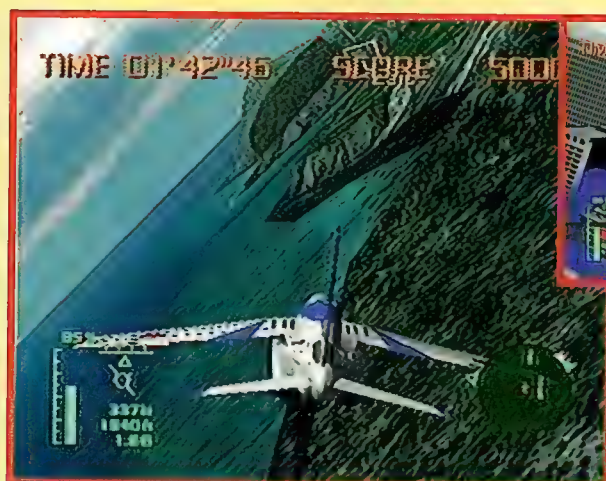


# made in japan in japan

**Dreamcast**



**DREAMCAST** es, posiblemente, la única consola existente cuyos juegos están tan sólo limitados por la imaginación de sus programadores y no del **hardware** existente, y la gente de CRI da buena cuenta de ello con este espectacular **AERO DANCING**. Si alguna vez se os ha pasado por la cabeza la idea de unir dos jugazos de la talla de **ACE COMBAT** de **NAMCO** y **PILOTWINGS** de **NINTENDO**, **CRI** ya lo ha hecho por vosotros con ésta, su primera creación para los 128 bits de **SEGA**: **AERO DANCING: FEATURING BLUE IMPULSE**.



Todos los escenarios del juego han sido recreados por CRI con un realismo y un detalle realmente impresionante. En el escenario de la izquierda se puede observar con claridad cómo las olas llegan hasta la playa.

# AERO



**Repeticiones.** Aunque la tremenda calidad de los escenarios de **AERO DANCING** es más que notable vista con cualquiera de las tres cámaras seleccionables, es durante las repeticiones de los vuelos cuando realmente apreciaremos el gran nivel de detalle que el simulador de CRI posee. No sólo podremos ver el vuelo, pausarlo o adelantarlo, como si de los controles de un vídeo se tratase, además, tenemos la posibilidad de seleccionar entre diez cámaras o puntos de vista diferentes, entre los que destaca el que gira alrededor del avión.





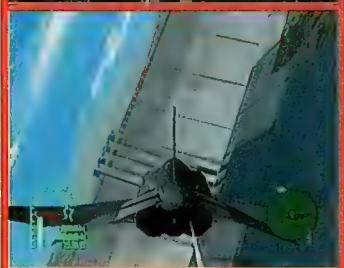


Desde este menú seleccionaremos nuestro caza preferido, cada uno con unas definidas características.

Al completar las 10 primeras misiones del modo Blue Impulse Mission, nos concederán con la medalla Blue Impulse.

Esto que veis en la pantalla puede daros una idea aproximada de lo complicadas que pueden ser ciertas misiones.

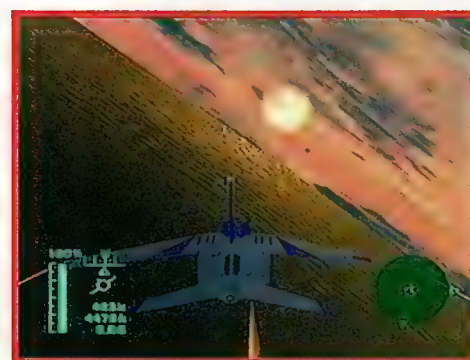
# DANCING



La perfecta unión entre simulador «aero-náutico» y arcade conseguido por NINTENDO con su PILOTWINGS 64 se ve bastante superada por CRI y este **AERO DANCING**, que le añade a esta mezcla algo más de seriedad y muchas más posibilidades de juego. Los modos de juego disponibles son tres: *Blue Impulse Mission*, *Sky Mission Attack* e *Internet/Multi Play*. El primero de ellos es el más original y comprende 20 misiones en las que empezaremos aprendiendo a despegar (y a manejar con pericia el control analógico de **DREAMCAST**, que es hipersensible), y terminaremos con las más impresionantes y complicadas acrobacias aéreas en grupo que se hayan visto jamás. El modo *Sky Mission Attack* es lo más parecido a PILOTWINGS, aunque con la única posibilidad de pilotar cazas acrobáticos, ya que nuestro cometido consistirá en atravesar la mayor cantidad de aros de colores que aparecen en el mapa, para así

## SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	CRI
PROGRAMADOR	CRI



llegar a la puntuación requerida en el menor tiempo posible. El tercer modo mencionado anteriormente suponemos que a estas alturas no necesita ningún tipo de explicación. En lo que respecta al impresionante aspecto visual que presenta **AERO DANCING**, el programa de CRI mantiene la calidad general, y creciente, de la mayoría de los títulos creados para **DREAMCAST**. Es decir, posee unos gráficos y unos detalles (como los de la marea en el escenario de la playa) realmente impresionantes y nunca vistos antes en un sistema de entretenimiento doméstico. Sabemos que **AERO DANCING** llegará a los **EE.UU.** de la mano de CRAVE pero, ¿llegará aquí algún día? Esperemos que lo haga... y pronto. **DOC**



# made in japan

Levantando mucha menos polvareda que otros lanzamientos de SQUARE (como CHOCOBO'S RACING y no hablemos de FINAL FANTASY VIII), **CYBER ORG** aterrizó en las tiendas japonesas el pasado 22 de Abril. Se trata de un modesto *beat 'em-up* de buena factura técnica y correcto acabado, aunque algo inferior a lo que se espera de esta mítica compañía.

PlayStation



A costumbrados como estamos a que todo lo que lleve la firma de SQUARE traiga consigo gráficos y mecánica insuperables (PARASITE EVE, EHRGEIZ O EINHÄNDER, por citar los más recientes...), este **CYBER ORG** nos ha dejado un poco fríos. Lo normal es que los juegos menores de la compañía japonesa aparezcan bajo sellos subsidiarios como AQUEST y otros (como hace BANDAI con BANPRESTO), pero **CYBER ORG** luce la marca SQUARESOFT, a pesar de que su mecánica y gráficos no sean para tirar cohetes. El desarrollo de **CYBER ORG** conjuga

elementos de *beat 'em-up*, *RPG* y *shoot 'em-up*, con un peculiar trío formado por un humano y dos *aliens* como protagonistas. Como suele ser habitual, cada uno de ellos es fuerte en un aspecto y débil en otros. T.J., el humano, dispone de la habilidad para utilizar armas (que van desde simples fusiles de asalto hasta descomunales ametralladoras), y puede ejecutar diversos *combos* de patadas y puñetazos sobre sus enemigos. Gigante es un verde y hermoso te alienígena cíclope algo lento de reflejos pero con un demoledor directo de derecha (que

## CYBER ORG



En **CYBER ORG** es preciso avanzar por el mapa con cada uno de los protagonistas. Esto obliga a volver a atravesar zonas ya exploradas, y prácticamente desiertas.



Las pantallas situadas a ambos lados pueden daros una idea aproximada de las habilidades que diferencian a Gigante de T.J. Mientras que el primero es una auténtica explosión de fuerza bruta, el humano es capaz de utilizar armas como fusiles de asalto o ametralladoras, más limitadas pero mucho más precisas.





El mundo de **CYBER ORG** no sólo se compone de pasillos. También se prodigan las salas con interruptores que es preciso accionar.



**El trío calavera.** La gracia de **CYBER ORG** consiste en ir rotando de personajes, aprovechando la agilidad y la capacidad para planear de Fosis, la fuerza bruta de Gigante o la habilidad para utilizar armas de T.J. Este último es capaz incluso de utilizar un camuflaje óptico como el del Ninja de METAL GEAR SOLID.

Sus diferentes habilidades abrirán más de una puerta dentro del enorme complejo de pasillos que forman el mundo de **CYBER ORG**.



puede potenciarse con diversas armas). Fosis es un insectoide morado cuya principal ventaja sobre sus compañeros es su capacidad para volar, así como la efectividad de sus garras en el combate cuerpo a cuerpo. A lo largo de las fases, el usuario puede ir intercambiando de personaje según sean los obstáculos y enemigos a destruir. El factor *RPG* tiene gran importancia, ya que es posible recoger medicamentos, poderes especiales y armas a lo largo de la infinidad de pasillos que componen el escenario de **CYBER ORG**. Algo confuso de jugar debido a la extraña disposición de las cámaras (es posible rotar la visión de juego en todos los sentidos con el joystick analógico izquierdo del **DUAL SHOCK**), lo mejor de **CYBER ORG** es la banda sonora (musica *heavy* con mucho guitarrero eléctrico tipo LORDS OF THUNDER) y los *combos* que son capaces de encadenar sus protagonistas. Lástima que el idioma (todos los textos están en japonés) haga imposible avanzar mas allá de unas pocas fases. Un título curioso, aunque no a la altura de lo que se espera de SQUARE.

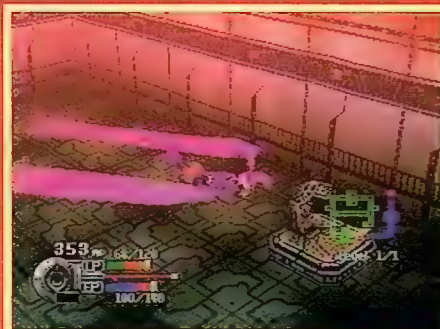
### SUPER Information

FORMATO	CD-ROM
PRODUCTOR	SQUARESOFT
PROGRAMADOR	FUZZ BOX

NEMESIS



Aunque **CYBER ORG** mantiene un desarrollo más cercano al beat 'em-up, mantiene importantes elementos de *RPG*, como los puntos de vida.





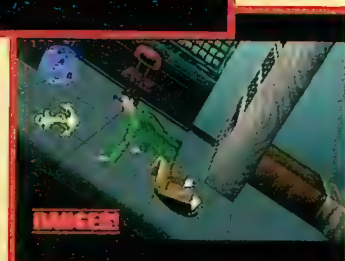
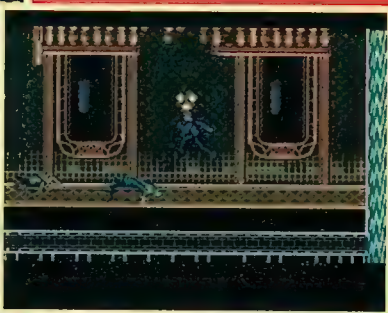
# made in japan



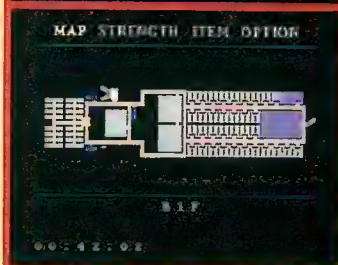
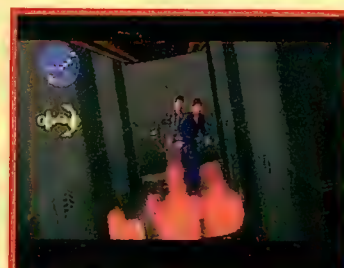
¿Quién no recuerda **SEPTENTRION**, uno de los títulos más originales de **SFC/SNES**? Años antes de que **James Cameron** volviera a poner de moda el cine de catástrofes marítimas, **HUMAN** sorprendió al mundo con la odisea

de unos tripulantes que buscaban una salida dentro de un barco hundido. Pues bien, la historia se repite en **PSX**, aunque con mayor espectacularidad si cabe.

**El Septentrion original.** Rebautizado como **S.O.S.** para su lanzamiento en **USA** a cargo de **VIC TOKAI** (es la versión que os recomendamos, debido al idioma, y si os decidís a daros a la fiebre revival y buscar el juego en alguna tienda), **SEPTENTRION** fue uno de los juegos más recordados del catálogo de **SFC/SNES**, debido a sus sorprendentes gráficos y su dramático argumento. El juego narraba el naufragio del *Lady Crithania* (un transatlántico con 2.300 pasajeros a bordo) a través de cuatro personajes: un arquitecto, un cura, un miembro de la tripulación y un médico entrado en años. Cada uno de ellos comienza la aventura en un punto distinto del barco, y viven su propio drama a lo largo de esta apasionante aventura, en la que se explotó como nunca el **Modo 7 de SUPER NINTENDO...**



## SEPTENT



El mapa es una de las herramientas más útiles para salir con vida del barco. A la derecha podéis ver a uno de los miembros de la tripulación, el consejero **Haznarth**, en pleno discurso: «debemos tener un barco firme, un barco fuerte, un barco basado en...»





**E**n su día HUDSON y más concretamente su grupo/escuela de desarrollo HUMAN CREATIVE SCHOOL (los mismos que después darían vida a THE FIREMEN-otro exitazo-), sorprendió a los usuarios de **SFC** (y luego de **SNES** cuando el juego aterrizó en **USA** bajo el nombre de **S.O.S**), con una escalofriante aventura llamada **SEPTENTRION**. Años más tarde, y quizá influidos por el fenómeno **TITANIC**, HUDSON ha recuperado felizmente la mecánica e ideas básicas del original de **SFC** para adaptarlo a **PSX**, con el consiguiente salto gráfico de las 2D, las rotaciones y el modo 7 hasta un mundo 3D, poligonal y

ciertamente más espectacular. El barco siniestrado en esta ocasión se llama King Whinzer, un transatlántico repleto de pasajeros que por extraños motivos comienza a hundirse a toda mecha entre las heladas aguas del océano. **SEPTENTRION OUT OF THE BLUE** te pone en el pellejo de uno de los tripulantes, y tu objetivo es, cómo no, salir con vida de allí, llevando contigo al mayor número posible de gente. Como en el original de **SFC**, el barco no está quieto en ningún momento, y se escolla de un lado a otro, mientras el agua inunda cada una

## SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	HUMAN
PROGRAMADOR	HUMAN

de las estancias. El jugador debe, por lo tanto, no sólo evitar morir ahogado o presa de las llamas, sino que debe prestar atención a los

movimientos del casco del barco ya que el más inocente pasillo puede convertirse en segundos en una mortífera cuesta. Haciendo uso del mismo *engine* 3D de **CLOCK TOWER**, HUDSON ha logrado recrear con gran y angustioso realismo el interior de un transatlántico, con la complejidad que conlleva inspeccionar cada una de sus cientos de estancias diferentes. **OUT OF THE BLUE** es una de las novedades más interesantes que han aparecido en **PSX** en mucho tiempo, pero el idioma lo limita bastante. Estaría bien que alguna compañía, como en el caso de **CLOCK TOWER**, se animara a distribuirlo en Occidente, aunque sea sólo en **EE.UU.**

NEMESIS

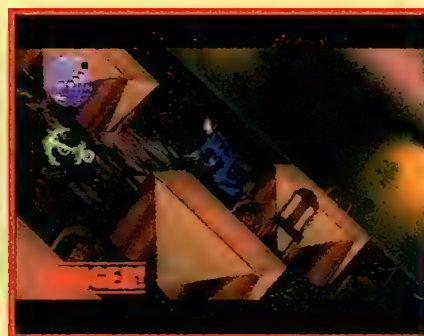
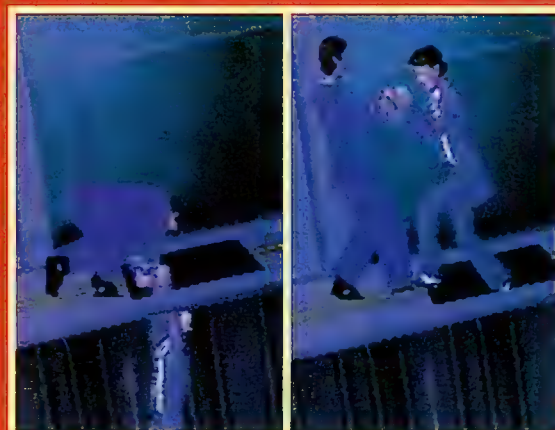
# TRION OUT OF THE BLUE

57



## El Angel de la Guarda

Al igual que en el **SEPTENTRION** de **SFC/SNES**, el objetivo del juego no sólo pasa por salir con vida del barco, sino ir rescatando de paso al mayor número posible de pasaje y tripulación. Incluso estarás obligado a auxiliar a gente atrapada en plantas inferiores.



Como en el **SEPTENTRION** de **SFC/SNES**, el barco de esta entrega comienza a escorarse peligrosamente de un lado para otro, haciendo de cada habitación una trampa mortal.



SUPER NUEVO

# STAR WARS

## EPISODE I: RACER

Toda saga tiene un principio...

NINTENDO

LUCASARTS

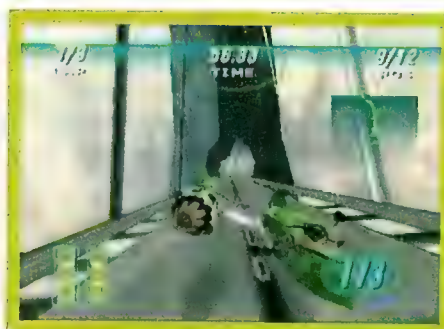


256 MEGAS

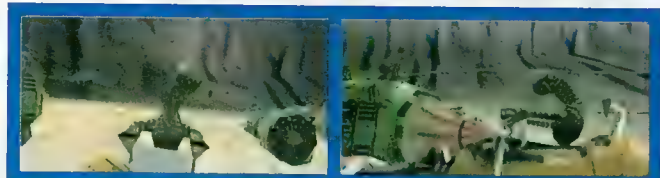


alcanzar semejantes velocidades. El joven Anakin Skywalker (el futuro Darth Vader) deberá competir con su Pod Racer contra más de veinte pilotos, de las más diferentes razas, en una carrera organizada por Jabba el Hutt, en ocho planetas diferen-

tes, entre los que se encuentra el célebre Tatooine. Aunque las pantallas que acompañan estas líneas (capturadas a toda prisa en las oficinas de NINTENDO) no hacen justicia a los gráficos del juego, creedme cuando digo que el aspecto visual de



Sebulba



Sebulba será el principal escollo que tendrá que superar el joven Anakin a lo largo de las sucesivas carreras. Fullero y tramposo, esta repugnante forma de vida es el mejor piloto de Pod Racers de Mos Espa. Es capaz de cualquier cosa con tal de ganar, como incendiar otros vehículos. Y es que su Pod es el único del juego que cuenta con un arma: el lanzallamas.



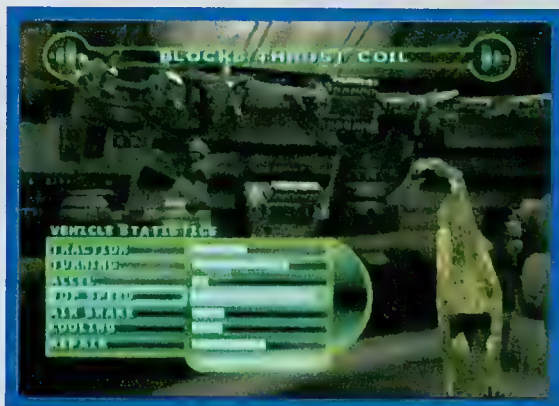
Los pasados 2 y 3 de Mayo tuvimos la oportunidad de visitar las oficinas de NINTENDO Alemania, la central europea de la compañía japonesa, para entre grandes medidas de seguridad echar un primer vistazo a **STAR WARS EPISODE 1: RACER**, el primer videojuego basado en la nueva trilogía galáctica de **George Lucas**. Basado en una de las escenas más alucinantes de la película (que no llegará a España hasta

finales de Agosto), **RACER** es un arcade de conducción con muchas reminiscencias a F-ZERO X o los dos EXTREME-G, que pone al usuario a los mandos de un Pod Racer, una verdadera bestia parda de vehículo capaz de alcanzar más de 900 km/h. La peculiaridad de los Pods les viene dada por los dos grandes motores que arrastran la cabina del piloto (sujetos entre sí por un rayo de tracción magnética) y que les sirven para

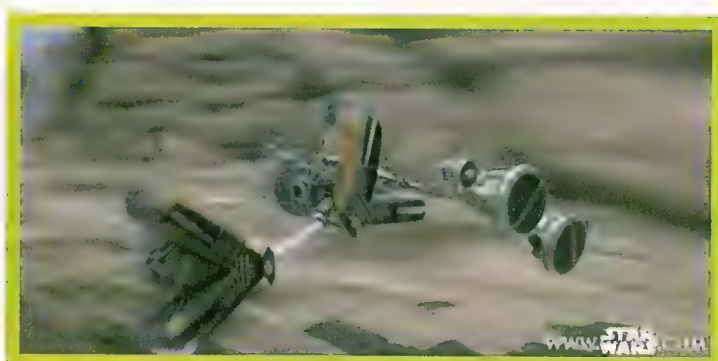
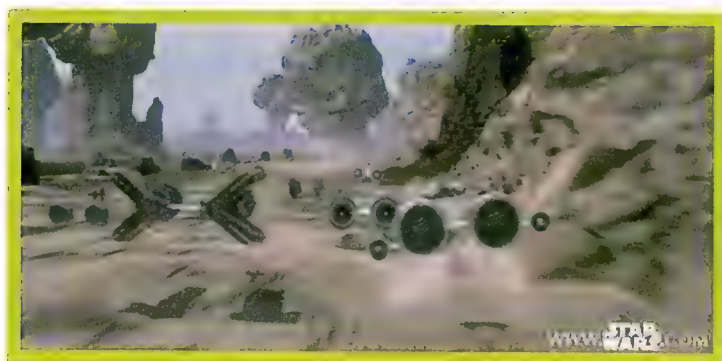




## Mejora tu Pod Racer a golpe de talonario



La clave para ir ganando carrera tras carrera reside en ir mejorando la equipación de tu Pod Racer con el dinero ganado en cada circuito. Podrás adquirir piezas en la tienda de Watto, o buscarlas en el depósito de chatarra.



El roce con Sebulba acaba en la mayoría de los casos con tu Pod Racer ardiendo por los cuatro costados. Eso si Dud Bolt, el guardaespaldas de Sebulba, no te ha cerrado el paso antes. Como veis, cada carrera es un infierno.



La vista de cabina es la que más se asemeja a las breves secuencias de carreras de Pods que se han podido ver hasta el momento en los dos trailers de EPISODIO I. Arriba podéis ver dos imágenes del segundo trailer, que podéis bajaros de Internet en la siguiente dirección: [WWW.STARWARS.COM](http://WWW.STARWARS.COM)

**RACER** es soberbio. No posee la suavidad de F-ZERO X, pero lo compensa con la multitud de detalles de los escenarios y con las diferentes rutas que ofrece cada circuito. Como ya hiciera en ROGUE SQUADRON, LUCASARTS hace uso del cartucho de ampliación de 4M para ofrecer gráficos a mayor resolución. La música, extraída directamente del score original de la película (obra, cómo no, de **John Williams**) cede todo el protagonismo a los efectos de sonido hasta alcanzar la última vuelta de cada circuito. En ese momento, la música de **Williams** irrumpe con fuerza, otorgando al juego una atmósfera

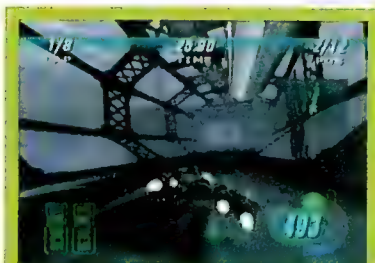
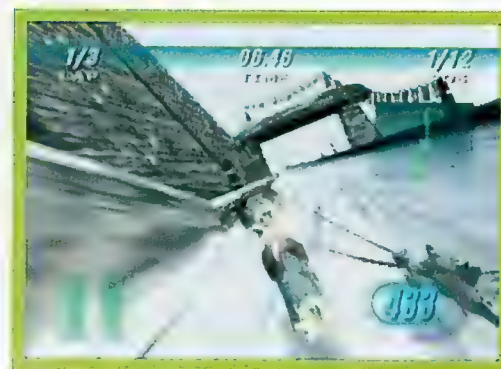
mítica y difícilmente explicable con palabras. Hablando de efectos de sonido, **RACER** sorprende además por incluir voces originales de la película, como la del actor **Jake Lloyd** (que da vida al imberbe Anakin), o las de las numerosas formas de vida extraterrestres (en especial Watto, que se permite incluso canturrear). Pero sin duda, lo mejor de **RACER**, lo que más llama la atención, por encima de cualquier aspecto técnico, es su jugabilidad y carga adictiva. El control sobre los dos motores, que tiran de la cabina del piloto como si fueran dos caballos desbocados, le hace total-





SUPER NUEVO

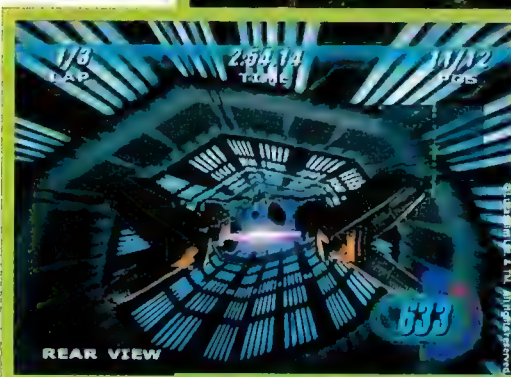
# STARWARS EPISODE I: RACER



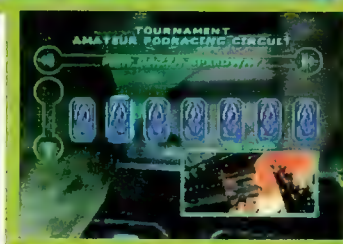
**SW Ep1 RACER permite competir hasta en 25 circuitos diferentes**



C-3P0 y R2-D2 surgen por sorpresa en la tienda de Watto, en un guiño a los fans de la saga.



Superar cada nuevo circuito de RACER lleva consigo el sabroso acceso a nuevos vehículos.



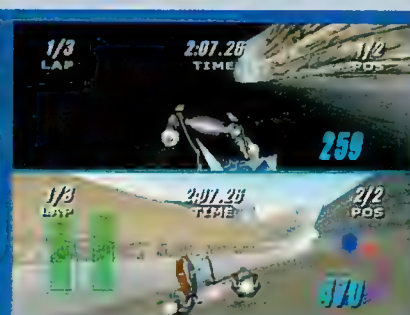
mente diferente a cualquier otro *arcade* de conducción producido para **N64**. Es un verdadero pique que se ve alimentado además por la gran inteligencia artificial de los otros vehículos y el descomunal número de rutas que ofrecen algunos de los 25 circuitos del juego. Desde luego las cifras de **RACER** son impresionantes: a las 25 pistas mencionadas, hay que enumerar los más de 21 vehículos, los cuatro puntos de vista (la interior ofrece la mayor sensación de velocidad jamás vista en una **N64**) y todo ello condensado en 256 megas,

que seguro ya están siendo codiciados no sólo por los fans de la saga de **Lucas**, sino por cualquier usuario **NINTENDO**. Ya puede ser extremadamente buena la otra adaptación a videojuego de **STAR WARS EPISODIO I** (ya sabéis, la aventura) para poder hacer algo de sombra a este jugazo, que si las fechas no engañan, podría estar ya a la venta cuando leáis estas líneas. ¿Que haces todavía ahí? Vete trotando a por él.

NEMESIS

© LucasArts Entertainment Company LLC. © Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization. DISTRIBUTED EXCLUSIVELY BY NINTENDO. NINTENDO, THE QUALITY SEAL, NINTENDO 64 AND THE "N" LOGO ARE TRADE-MARKS OF NINTENDO CO., LTD. © 1999 Nintendo

## Dos Jugadores



En lugar del consabido modo para cuatro jugadores (que obligaba a los poseedores de TV de 14" a utilizar lupas para ver sus movimientos en pantalla), **LUCASARTS** se ha decantado por un

modo para dos jugadores, bastante adictivo y con una visibilidad de juego óptima. Y es que por mucha inteligencia artificial que tenga un juego, no hay nada como jugar contra otro humano...



El día debería tener 48 horas...

¡ Quiero hacer tantas cosas !

¡Tengo que ir a tantos sitios !

¿ Si pudiera desdoblar el tiempo ?

**DERBI**  
THE RED POWER

FREE SHOP



**ATLANTIS**  
La Clonación Del Tiempo

Nuevo Atlantis **by Derbi**: Ligero, manejable, cómodo, totalmente equipado. [www.derbi.com](http://www.derbi.com)



**SUPER NUEVO**

# OMEGA BOOST

**El más explosivo juego de mechas creado para PSX**

**SONY C.E.**

POLYPHONY DIG.

CD ROM

JAPON



ficos, reside en su acertado sistema de control y disparo, heredado de clásicos como AFTERBURNER de SEGA o el reciente GHOST IN THE SHELL. En lugar de marear al usuario con multitud de controles (el principal fallo de muchos de los GUNDAM de

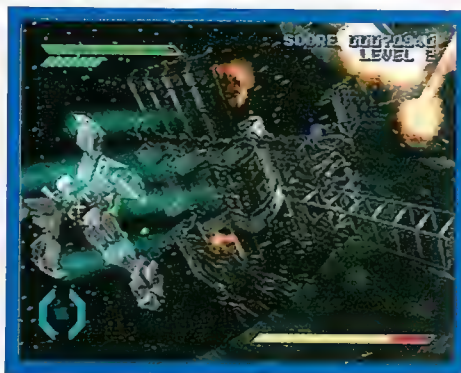


*Algunas naves alienígenas están «fusiladas» directamente de la saga MACROSS, cosa poco extraña teniendo en cuenta que los diseños son del mismo tipo.*

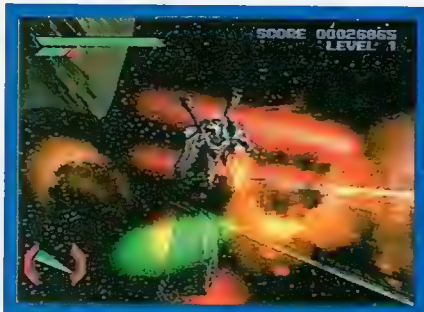
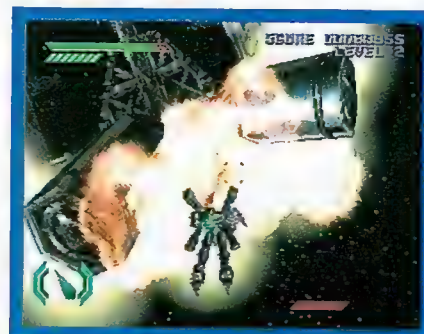
PlayStation • Shoot'em-up

Con el aval de haber sido creado por POLYPHONY DIGITAL (el mismo grupo de programación que nos brindó el superventas GRAN TURISMO) y de contar con diseños de **Seiji Kawamori**, el padre y creador de los alucinantes *Valkiries* de la saga de anime MACROSS, **OMEGA BOOST** llegará a **Europa** el próximo mes con intención de revalidar su éxito en tierras japonesas. Aunque allí y en **EE.UU.** la cultura de los *mechas* (o robots) está mucho más extendida que en **Europa**, es de esperar que los no pocos *fans* de **ROBOTECH** que todavía pululan por el viejo continente recibirán con los brazos abiertos este espectacular *shoot'em-up*, no sólo brillante a nivel gráfico, sino poseedor de una jugabilidad y carga adictiva a todas luces insana. Muy superior al **MACROSS VF-X** de **BANDAI** o a cualquier otro juego de «robozes» que puedas recordar, el secreto del éxito de **OMEGA BOOST**, por encima de sus increíbles grá-

**La gente de Gran Turismo nos ofrece un shoot'em-up sorprendente**



Aunque no sea excesivamente útil, **OMEGA BOOST** incorpora una vista en primera persona tipo **DOOM**. Utilizarla conlleva la muerte.



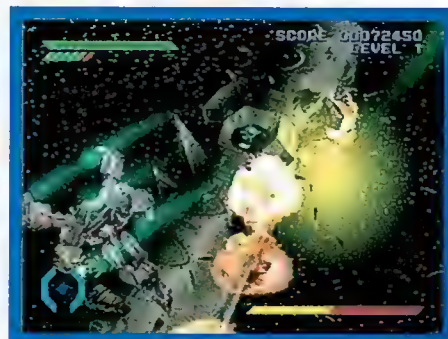




## La herencia del Anime



La intro de **OMEGA Boost** intercala gráficos generados por computadora con imágenes reales. A pesar de su cara de lechugino, el de la izquierda se supone que eres tú.



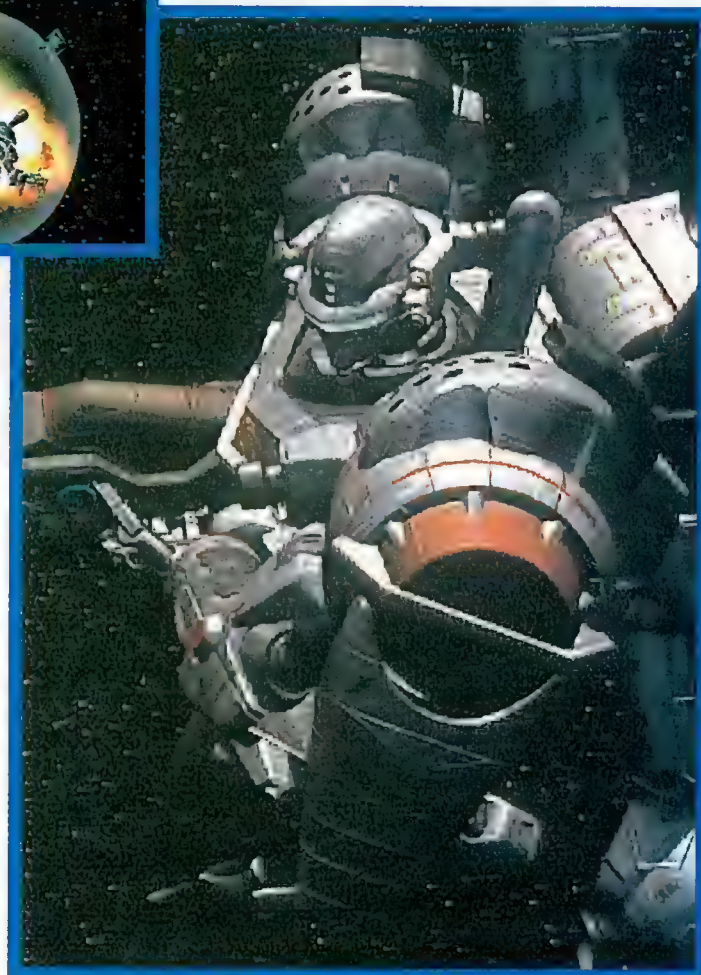
Los seguidores de **MACROSS** o cualquier otra serie de *Mechas* podrán reconocer en **OMEGA Boost** muchas de las señas de identidad del género: enjambres de naves rivales, destrucción de cargueros espaciales o gigantescos ingenios alienígenas.



## O. Boost cuenta con diseños de Seiji Kawamori, creador de los Valkyries de MACROSS

BANDAI), la mecánica de disparo de **OMEGA Boost** consiste en detectar a los enemigos y dejar que los misiles guiados por calor se encarguen de ellos. Esto permite al jugador dedicarse a otros aspectos más urgentes, como esquivar las constantes lluvias de misiles y descargas láser, mediante diversas acrobacias aéreas. Haciendo uso del hardware de **PSX** al 110%, POLYPHONY DIGITAL ha desarrollado para **OMEGA Boost** un espectáculo gráfico con muy

pocos precedentes en esta consola. Desde el robot protagonista hasta los otros *mechas* rivales, como aviones, naves y demás ingenios, este juego es el sueño de cualquiera que haya disfrutado con **MACROSS** (también conocido como **ROBOTECH**) o cualquier otra serie de *anime* del mismo pelaje. Y teniendo en cuenta que son pocos o casi ninguno los juegos relacionados con el manga que llegan a **España**, yo no perdería la oportunidad de echarle el guante. **NEMESIS**





**SUPER NUEVO**

# DRIVER

## La gran locura ya está más cerca

**GT INTERACTIVE**

Reflections

CD ROM

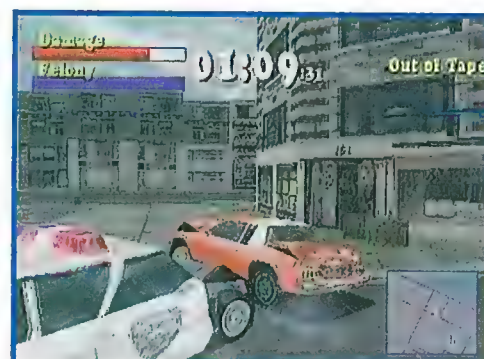
REINO UNIDO



Aunque en esta versión beta de **DRIVER** sólo hemos podido ver la ciudad de **Nueva York** en uno de sus subjuegos, la verdad es que creemos que éste va a ser el escenario más completo y logrado de todo el juego. La ambientación de todas sus calles es magistral.

queriendo ver más del juego son muchas, no hemos podido resistir la tentación de mostraros el aspecto de los escenarios de **New York**, **Los Angeles** y de la pista de entrenamiento en el Desierto y en el Parking. De las cuatro ciudades presentes en **DRIVER**, **New York** es, sin duda, la que mejor ha sido reflejada en el juego, y para poder comprobarlo sólo tendréis que echar un vistazo a nuestro vídeo. Sus tiendas, las casas de barrios tan emblemáticos como Brooklyn, el tráfico denso, las alcantarillas humedantes, sus taxis amarillos y otros mil detalles de la City han sido reflejados con tanta fidelidad y tanto realismo que conducir por sus calles produce auténticos escalofríos. **Los Angeles**, aunque en esta beta esté aún bastante inacabado, también apunta buenas maneras, pero por ahora sus

**A**lguno se estará preguntando en este momento... ¿Por qué otra *preview* de Driver? Pues la respuesta es muy sencilla: por problemas de tiempo. Cuando terminamos el número pasado de **SUPER JUEGOS** llegó una versión más avanzada de **DRIVER** y ahora, cuando estamos terminando el número que estás leyendo, se ha retrasado la esperada beta al 90% de su programación. Como el juego merece realmente la pena y vuestras peticiones



En la versión PAL que hemos visto, los coches son un poquito más achataados que en la americana, pero siguen siendo realmente alucinantes.

**PlayStation • Conducción**



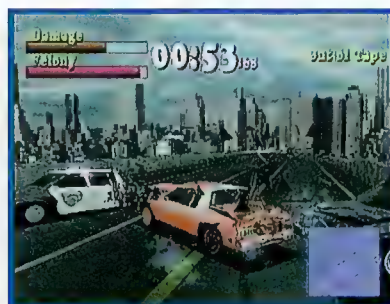


## Entrenamiento

Una de las cosas que ha cambiado en esta última versión en nuestro poder son las pruebas de entrenamiento. La que tiene lugar en el garage tendrás que practicarla a conciencia porque será tu prueba para ingresar en la banda. La del desierto se parece más a un reto y está compuesta de diversas pruebas de habilidad.



A pesar de su enorme calidad, la intro de DRIVER es bastante menos espectacular y movida que cualquier partida que juguemos. Este debe ser uno de los pocos casos en que la intro es bastante inferior al juego.



**Dentro de escasas semanas ya contaremos con la esperada versión final de este gran título**



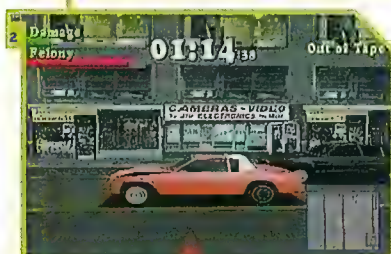
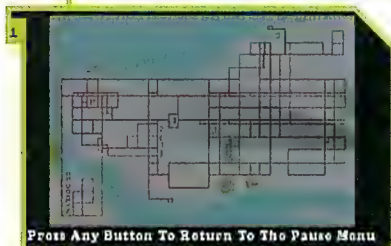
## Los Angeles y New York

Aunque sólo hemos podido saborear un pequeñísimo bocado de lo que serán estas dos macrociudades, os podemos asegurar que el enorme trabajo de REFLECTIONS lucirá aún más que Miami o San Francisco. Los mapeados son de unas dimensiones colosales y contará con muchos de los lugares típicos y emblemáticos de ambas ciudades.

1 El mapa de «La Gran Manzana» incluye los barrios y zonas más turísticas de esta legendaria ciudad.

2 Para que podáis comprobar que no hemos exagerado, mirad el aspecto de las calles y comercios de New York.

3 Es una verdadera lástima que en esta versión sólo hayamos podido ver Los Angeles en sus fases nocturnas.



En las gigantescas autopistas de Los Angeles encontraréis tanto tráfico como en las españolas en Semana Santa, pero con unos conductores más torpes y lentos.

zonas más típicas (Sunset Boulevard, Melrose Place o Beverly Hills) están muy lejos de mostrar todo su esplendor. Aunque no hemos podido disfrutar de nuevos coches ni de algunos presentes en la anterior versión,

sólo por la posibilidad de poder ver cómo serán las otras ciudades o el impecable aspecto del desierto merece la pena habernos ofrecido esta segunda, y última, preview de DRIVER. El mes que viene, la final. DE LUCAR



**SUPER NUEVO**

# BUGS BUNNY LOST IN TIME

**Más perdido que  
Doc en una bañera**

**INFOGRAMES**

**BEHAVIOUR**

FRANCIA

**CD ROM**



**Entorno 3D**



Uno de los aspectos más trabajados de **BUGS BUNNY**

**LOST IN TIME** es el entorno 3D del juego. No sólo por su suavidad, sino por el enorme detalle con que han sido tratadas cada una de las estancias del juego.



Bugs Bunny visitará todo tipo de inverosímiles lugares. A la izquierda, por ejemplo, le encontramos en una gran piara rodeados de Docs.

**PlayStation • Plataformas 3D**

El acuerdo entre INFOGRAMES y la productora WARNER BROS. sigue dando sus frutos. A los ya conocidos BUGS & LOLA BUNNY y PIOLIN Y SILVESTRE para **GAME BOY COLOR**, se les une ahora, con **BUGS BUNNY LOST IN TIME**, una atractiva aventura en 3D que promete dar que hablar en los próximos meses. Pero no sólo estará el amigo Bugs en esta aventura, también harán acto de presencia inolvidables personajes como Marvin, el pato Lucas, Elmer, Yosemite Sam, Merlin y, en general, cualquiera de los muchos seres que participan en los inolvidables «dibujos de la WARNER». La idea original de este **BUGS BUNNY LOST IN TIME** es relativamente sencilla. 22 niveles

repartidos en seis mundos o épocas en los que Bugs debe recuperar los relojes que dan acceso a los niveles más avanzados. Un poco al estilo de los juegos protagonizados por Mario. Uno de los aspectos más trabajados del juego es, sin duda, su motor 3D,

que ofrecerá entornos rápidos y suaves, muy detallados y fieles a la esencia original de los dibujos de la WARNER (atención a los reflejos del agua). Otro de los aspectos que destacarán en este juego será la calidad de los efectos de sonido. BEHAVIOUR INTERACTIVE (creador entre otros de **JERSEY DEVIL**) ha utilizado los propios archivos de sonido de la WARNER BROS., por lo que la fidelidad en este sentido está más que asegurada. De cualquier modo, **BUGS BUNNY LOST IN TIME** no es un juego para todos los públicos. Como suele ser habitual en INFOGRAMES, este título estará orientado a una franja de edad más reducida de lo habitual, en torno a los catorce años, aunque a partir de los ocho se podrá disfrutar de él plenamente. El lanzamiento está previsto para el mes de Junio en **Europa y Estados Unidos**. Así pues, no habrá que esperar mucho para verlo finalizado en estas páginas. J.C.MAYERICK





# LO MEJOR PARA TU N64 A LOS MEJORES PRECIOS



**7.990 Ptas.**



**7.990 Ptas.**



**6.990 Ptas.**



**6.990 Ptas.**



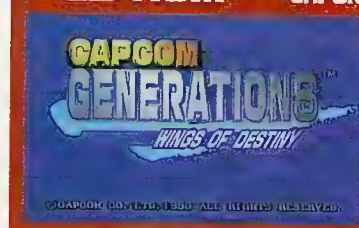
**SUPER NUEVO**

# CAPCOM GENERATIONS

**Los viejos clásicos nunca mueren**

Virgin Int.

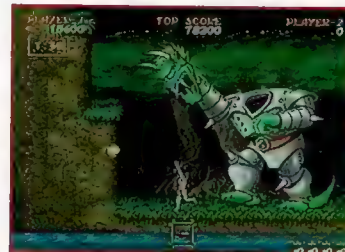
Capcom  
CD ROM



los anteriores, aunque no tan conocidos, como SPEED RUMBLER, LED STORM, LAST DUEL, TROJAN, FORTGOTTEN WORLDS o BLACK TIGER. Cualquiera de los cuatro volúmenes independientes que comprende esta magnífica colección es recomendable para todo tipo de jugadores, tanto veteranos que se conocen al dedillo cualquiera de los trece juegos incluidos, como cualquier jovenzuelo que nunca haya visto las **COIN-OP** originales y que comience sus andaduras en el mundo de los videojuegos de mano del sistema doméstico más versátil y laureado de todos los tiempos: **PLAYSTATION**. **DOC**



las versiones japonesas de **CAPCOM GENERATIONS**. Los trece magníficos juegos incluidos en esta colección de los años dorados de CAPSULE COMPUTERS son nada menos que 1942, 1943, 1943 KAI, GHOSTS 'N GOBLINS, GHOULS 'N GHOSTS, SUPER GHOULS 'N GHOSTS, SON SON, HIGEMARU, VULGUS, EXED EXES, COMMANDO, MERCS y GUN SMOKE. Esperemos que CAPCOM no se quede anclada en esta única colección recopilatoria y vuelva a sorprendernos con los ya clásicos STRIDER, FINAL FIGHT, el primer STREET FIGHTER o quizá otros tan buenos como

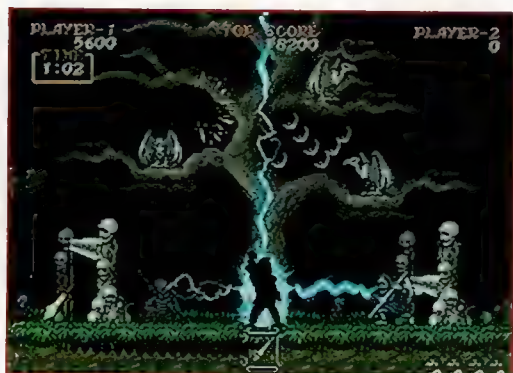


Aunque parecía realmente difícil que esta magnífica colección de recreativas clásicas fuera a aparecer aquí algún día, los eficientes chicos de VIRGIN saben muy bien lo que se hace, y no sólo nos han traído los mejores *beat'em-up* del momento (STREET FIGHTER ALPHA 3 y BLOODY ROAR 2), también se han acordado, con estos cuatro **CAPCOM GENERATIONS**, de los veteranos de los videojuegos y los

«frecuenta-billares», que diría **CHIP & CE**, como yo. A pesar de que al pasar a la versión PAL los cinco volúmenes de la versión japonesa han pasado a ser cuatro y el quinto, el de los STREET FIGHTER II, no forma parte de la colección y ha salido al mercado europeo bajo el nombre SF COLLECTION 2, los 13 juegos restantes se encuentran intactos y divididos en los cuatro volúmenes que han pasado a llevar un sobrenombre tras su título, en lugar del impersonal número que adornaba



**Clásicos** Ojalá todas las compañías tomaran la determinación de poner a la venta, cada cierto tiempo, recopilaciones de la talla de estos cuatro divertidos **CAPCOM GENERATIONS**.



PlayStation • Arcade



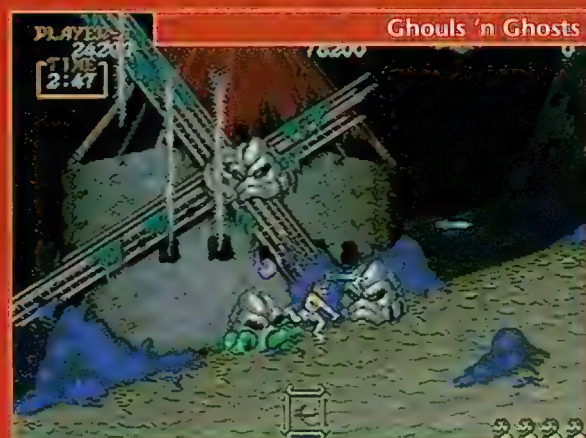
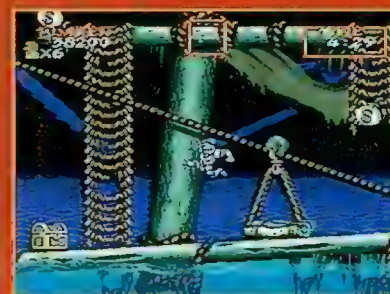
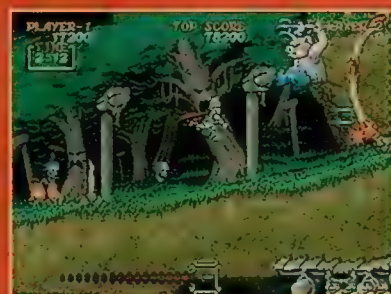
## Wings of Destiny



El primer CAPCOM GENERATIONS aparecido en Japón comprende los tres primeros títulos de una de las más importantes sagas de shoot'em-up de CAPCOM. Estos tres títulos son nada menos que 1942, 1943 y 1943 Kai (versión modificada del '43).



## Chronicles of Arthur



Todos aquellos jugadores que no llegaron a ver la versión de SUPER NINTENDO, ahora, con PLAYSTATION, tienen la oportunidad de jugar al mejor GHOSTS 'N GOBLINS de toda esta terrorífica y divertida saga de CAPCOM.

Este fue, junto al cuarto CAPCOM GENERATIONS, el más esperado título en Japón de toda la colección. Este volumen comprende los magníficos GHOSTS 'N GOBLINS, GHOULS 'N GHOSTS Y SUPER GHOULS 'N GHOSTS.

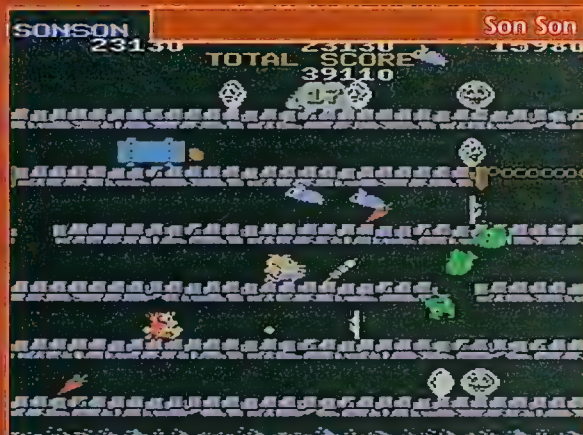


SUPER NUEVO

# CAPCOM GENERATIONS



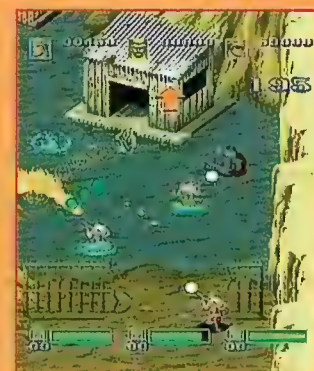
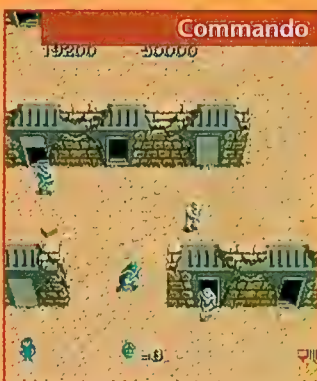
## The First Generation



Este volumen de la colección es el más nostálgico para los más veteranos de los salones y el más pobre para los "asnos" inexpertos. En este tercer Capcom Generations se unen cuatro de las primeras comp creadas por Capsule Computers y mezcla dos divertidos shoot'em-up. Vulgus y Exed Exes (posiblemente el primer matamarcianos en el que podían jugar dos jugadores simultáneamente) y Son Sun y Higemaru, de género indeterminado.



## Blazing Guns



Junto al volumen Chronicles Of Arthur, este es el más famoso y esperado título de todos los Capcom Generations. En él se incluyen los títulos Commando, Mercs y Gun Smoke.

La conversión de Mercs es la más fiel a la recreativa original de todo el volumen. Hasta incluye el modo de tres jugadores simultáneos con ayuda del Multitap.



# All Star Tennis '99

## Desafía a tus estrellas

- 8 de los mejores jugadores del tenis mundial: M. Chang, J. Novotna, G. Kuerten, R. Kracjicek, M. Philippoussis, A. Coetzer, C. Martinez, J. Björkman.
- 8 pistas diferentes con diferentes superficies de juego.
- Golpes especiales: Dejadas, "Smash", Revés, Globos, Voleas.
- Movimientos exclusivos: Todos los tenistas tienen 3 movimientos especiales y uno personalizado para cada jugador.
- 3 Modos de juego: Smash Tennis, Arcade y tenis bomba.



**SUPERJUEGOS:**  
**92%**

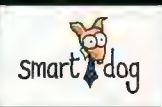
"ALL STAR TENNIS '99  
Tiene todos los  
ingredientes necesarios  
para lograr un gran éxito  
entre los aficionados".

"Nota de la Versión PlayStation".

**HOBBY CONSOLAS:**  
**91%**

Un simulador muy  
realista pero sumamente  
jugable a la vez, lo que  
le convierte en una  
oferta ineludible para los  
amantes del deporte de  
la raqueta.

"Nota de la Versión PlayStation".



Disponible también en  
**Alcampo**

UBI SOFT S.A.  
Edificio Horizon - Ctra. de Rubí, 72-74  
08190 Sant Cugat del Vallès (Barcelona)  
Tel. 93 544 15 00 - Fax 93 589 56 60  
<http://www.ubisoft.es>





**SUPER NUEVO**

# APE ESCAPE

## Sólo para tu Dual Shock

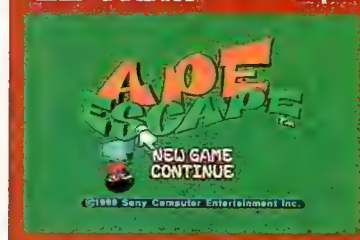
**H**asta la fecha los desarrolladores de S.C.E. nos han brindado grandísimos títulos. Basta con recordar GRAN TURISMO, del que pronto tendremos una fenomenal secuela. En esta ocasión nos ofrecen un curioso y divertido plataformas en 3D. Y digo divertido, porque la mecánica de **APE ESCAPE** nos permitirá disfrutar de mil formas diferentes para realizar una única tarea: capturar chimpancés. Todo porque un personajillo ha enviado a estos afables seres a

distintas épocas utilizando una máquina del tiempo para cambiar por completo la historia. Spike, el protagonista principal, y su amiga Buzz, se embarcarán en un viaje a través del tiempo para traer de vuelta a todos los monos. Pero lo que realmente hace de **APE ESCAPE** un juego especial es que se trata del primero que utiliza a fondo el **DUAL SHOCK**, siendo únicamente compatible con un mando analógico. Con el control izquierdo se mueve al personaje y con el

**SONY C.E.I.**

**SONY C.E.**

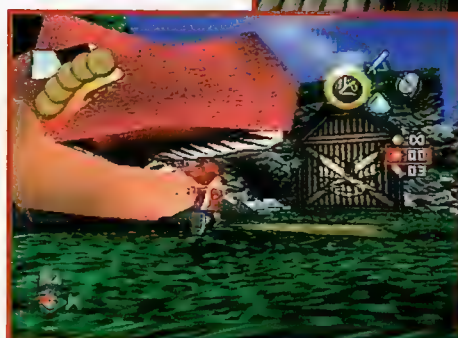
**CD ROM**



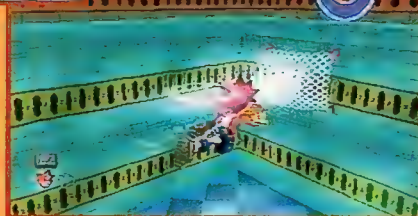
derecho los distintos objetos que Spike utilizará en su aventura: una red para cazar, un radar para localizar las presas, un tirachinas y otra serie de objetos que encontrarás al comenzar determinadas fases. En el juego encontraremos un total de 17 niveles, cada uno basado en una

### ITEMS

El «protá» encontrará objetos como la barca, bajo estas líneas, que le ayudarán a avanzar.



### Gadgets a go-go



Al comenzar determinados niveles seremos recompensados con un objeto especial (hay un total de 6). Estos instrumentos serán imprescindibles para terminar el juego en su totalidad hallando todos los monos.

### FINAL BOSS

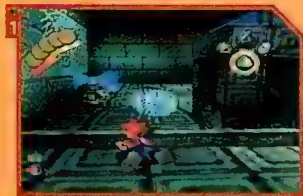
Estrictamente no hay ninguno en el juego, pero sí encontrarás gigantescos animales contra los que combatir.



PlayStation • Plataformas 3D



## Caza y Captura



El principal objetivo del juego es capturar monos, y cada uno deberá aprender su propia estrategia para hacerlo lo mejor posible. Hay monos más rápidos y otros más agresivos, características que deberemos tener en cuenta a la hora de acercarnos con nuestra red a uno de ellos.

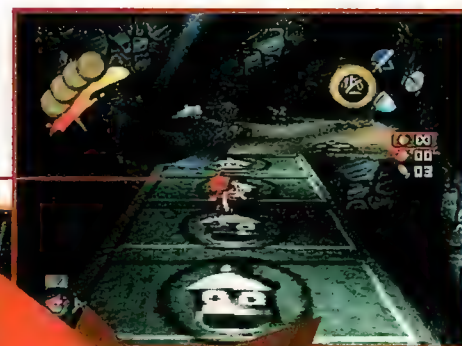
- 1 Una buena táctica es arrastrarse y hacerse el dormido para pasar desapercibido.
- 2 Siempre queda la opción de ir a lo bruto e intentar que el mono acabe en la red. Cuidado con los agresivos.
- 3 Finalmente, el número de monos indicados en cada nivel acabará en nuestras garras.



**¡A SALVAR, MADRE!** APE ESCAPE cuenta con una opción para grabar. Esto no es ninguna novedad, pero en este juego también hay una opción para hacerlo en una Pocket Station.



Al acabar determinados mundos te enfrentarás en una trepidante carrera contra Jake. Conseguir la victoria es una misión casi imposible, aunque tiene recompensa.



época diferente. Incluso será posible comprobar cómo los monos cambian su indumentaria dependiendo del lugar: ropas de invierno en la Era Glacial o ropajes futuristas en las fases más avanzadas. El juego sigue una línea argumental, y los programadores han utilizado secuencias poligonales para enlazar unos niveles con otros sin perder el hilo de lo que va sucediendo cada vez que obtenemos una nueva victoria. Además, a nivel gráfico es bastante vistoso. No sólo por el colorido, presente en todos los rincones del juego. Desde las verdes zonas selváticas, hasta las profundidades acuáticas nos sorprenderán con la riqueza de detalles que los creadores de APE ESCAPE han diseñado. No en

vano, entre los padres del juego hallamos a gente con mucha experiencia en este mundillo. CAPCOM, SEGA, TAITO y EPOCH son algunas de las compañías anteriores de estos creadores, que cuentan en su haber con títulos como WILD ARMS, VIRTUA FIGHTER 2, STREET FIGHTER ZERO 2, etc. Esto os puede dar una idea de que estos señores saben lo que se traen entre manos a la hora de dar vida a un juego de estas características.

R. DREAMER





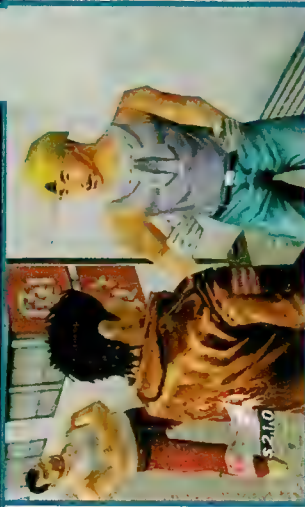
## PLAYSTATION

- 1 **METAL GEAR SOLID**  
Aventura • Konami  
Después de un largo reinado del mejor beat'em-up creado para consola, el necesario relevo llega con el esperadísimo *Tactical Espionage Action* de KONAMI. El impresionante argumento, la gran factura técnica y su gran traducción al castellano han tenido la culpa.
- 2 **RIDGE RACER TYPE 4**  
Conducción • Namco
- 3 **ISS PRO '98**  
Deportivo • Konami
- 4 **TEKKEN 3**  
Beat'em-up • Namco
- 5 **NEED FOR SPEED R. C.**  
Conducción • Electronic Arts
- 6 **STREET FIGHTER ALPHA 3**  
Beat'em-up • Capcom
- 7 **MONACO GPAS 2**  
Conducción • Ubi Soft
- 8 **BLOODY ROAR 2**  
Beat'em-up • Hudson Soft
- 9 **FIFA '99**  
Deportivo • Electronic Arts

- 10 **WILD ARMS**  
RPG • S.C.E.
- 11 **CRASH BANDICOOT WARPED**  
Plataformas 3D • S.C.E.
- 12 **FINAL FANTASY VII PLATINUM**  
RPG • Squaresoft
- 13 **GRAN TURISMO PLATINUM**  
Conducción • S.C.E.
- 14 **R-TYPE DELTA**  
Shoot'em-up • Irem
- 15 **RESIDENT EVIL 2**  
Aventura • Capcom
- 16 **ROLLCAGE**  
Conducción • Polygnosis
- 17 **KOUANIKOVA'S SMASH C. TENNIS**  
Deportivo • Namco
- 18 **COLIN MCRAE RALLY**  
Conducción • Codemasters
- 19 **DARKSTALKERS**  
Beat'em-up • Capcom
- 20 **DESTREZA**  
Arcade • Koei

### El más sorprendente

SHEN MUE • DREAMCAST



### El mini-terror

RESIDENT EVIL • GAME BOY COLOR



### El más esperado

PERFECT DARK • NINTENDO 64



## GAME BOY COLOR

- 1 **ZELDA DX**  
Action-RPG • Nintendo  
Todavía quedan unos cuantos meses para que la legendaria producción de NINTENDO abandone esta posición.
- 2 **MARIO LAND 2**  
Plataformas • Nintendo
- 3 **GAME & WATCH GALLERY**  
Arcade • Nintendo
- 4 **POWER QUEST**  
Beat'em-up • Sunsoft
- 5 **TOP GEAR POCKET**  
Conducción • Kemco
- 6 **SHANGHAI POCKET**  
Puzzle • Sunsoft
- 7 **QUEST FOR CAMELOT**  
Aventura • Titus
- 8 **TETRAIS DX**  
Puzzle • Nintendo
- 9 **PIOLIN Y SILVESTRE**  
Plataformas • Infogrames
- 10 **HOLLYWOOD PINBALL**  
Pinball • Taito 2

### El más cañero

GET BASS • DREAMCAST



### El mejor del mes

METAL GEAR SOLID • PLAYSTATION



# TOP





# Superlistas

## NINTENDO 64

- 1 **THE LEGEND OF ZELDA**  
Action RPG 3D • Nintendo  
Todavía no se nos ocurre el juego que pueda desbancar a la obra maestra de Shigeru Miyamoto. ¿Será PERFECT DARK?
- 2 **SUPER MARIO 64**  
Plataformas 3D • Nintendo
- 3 **F-ZERO X**  
Arcade Conductión • Nintendo
- 4 **BANJO KAZOOIE**  
Plataformas 3D • Nintendo • Rare
- 5 **ROGUE SQUADRON**  
Shoot'em-up • Lucas Arts
- 6 **CASTLEVANIA**  
Plataformas 3D • Konami
- 7 **ISS 98**  
Deportivo • Konami
- 8 **BEEBLE ADVENTURE RACING**  
Conductión • Electronic Arts
- 9 **MONACO GPAS 2**  
Conductión • Ubi Soft
- 10 **MARIO PARTY**  
Juego de Tablero • Nintendo

## JAPON

- 1 **FINAL FANTASY VIII** • PSX  
RPG • Squaresoft  
El octavo capítulo de la saga seguirá afianzado a este lugar posiblemente hasta que llegue a nuestro país.
- 2 **HOUSE OF THE DEAD 2** • DREAMCAST  
Arcade • Sega
- 3 **FINAL FANTASY COL.** • PSX  
RPG's • Squaresoft
- 4 **POWER STONE** • DREAMCAST  
Beat'em-up • Capcom
- 5 **GET BASS** • DREAMCAST  
Arcade • Sega
- 6 **WINNING ELEVEN 3 F.V.** • PSX  
Deportivo • Konami
- 7 **SAMPAGUITA** • PLAYSTATION  
Anime Interactivo • Sony C.E.
- 8 **TOKIMEKI MEMORIAL P.** • GBC  
Love Simulation • Konami
- 9 **BLUE STINGER** • DREAMCAST  
Aventura 3D • Sega
- 10 **DUNGEONS & DRAGONS** • SATURN  
Beat'em-up • Capcom

## NEO GEO

- 1 **KING OF FIGHTERS '98**
- 2 **LAST BLADE 2**
- 3 **KING OF FIGHTERS '97**
- 4 **KING OF FIGHTERS '95**
- 5 **METAL SLUG 2**

## NEO GEO POCKET

- 1 **KING OF FIGHTERS A2** NOVEDAD
- 2 **KING OF FIGHTERS A1**
- 3 **NEO GEO CUP 98**
- 4 **POCKET TENNIS**
- 5 **SAMURAI SPIRITS**



**SUPER NUEVO**

# FLYING DRAGON

## Dragones a pares

El título más famoso de CULTURE BRAIN apareció en **SNES**, **HIRYU NO KEN** (conocido en los **EE.UU.** como **GOLDEN FIGHTER**), vuelve a hacer aparición tras más de cinco años de ausencia. A pesar de que en esta ocasión el apartado gráfico ha sucumbido ante la moda de las 3D, la jugabilidad y el desarrollo de **FLYING DRAGON** es increíblemente parecido al de antiguos títulos de CULTURE BRAIN como **OSU! KARATE CLUB** o **CHINESE FIGHTERS**. Una de las novedades de

**FLYING DRAGON** es la posibilidad de modificar el estilo de juego a nuestro gusto, dándonos la opción incluso de jugar en 2D, al estilo de los antiguos **HIRYU NO KEN** o en 3D, añadiéndole movimientos como los de esquivar moviéndonos a un lado o a otro del oponente. Lo más significativo del programa de CULTURE BRAIN es el hecho de que incluye dos juegos en uno, ya que se nos da la posibilidad de jugar en el modo SD, con los personajes enanos y cabezones al estilo **CHINESE FIGHTERS**, o en el modo

**CULTURE BRAIN**

**VIRGIN**

**CD ROM**



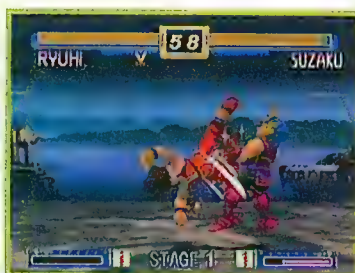
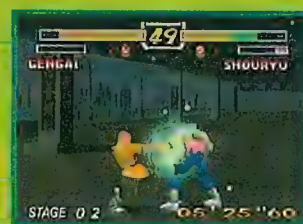
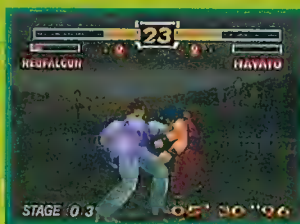
normal, que se diferencia del SD hasta en los movimientos básicos de todos los personajes. Los fanáticos de CULTURE BRAIN están de enhorabuena, ya que no sólo tenemos cerca la versión **N64**, además, los poseedores de **GAME BOY** podrían llevarse una agradable sorpresa.

**DOC**

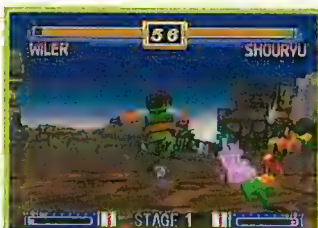
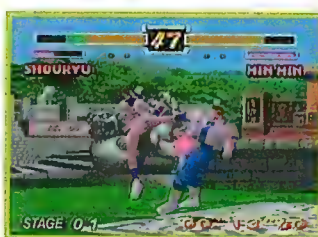
## Golpes especiales



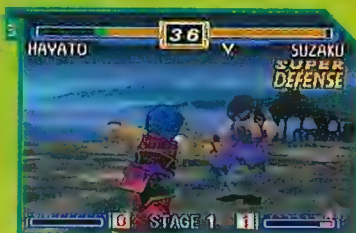
Cada uno de los personajes de **FLYING DRAGON** posee los típicos golpes especiales, diferentes en el modo SD, y un súper que restará más de la mitad de la energía del oponente.



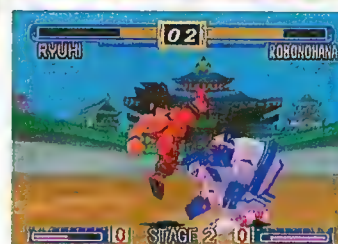
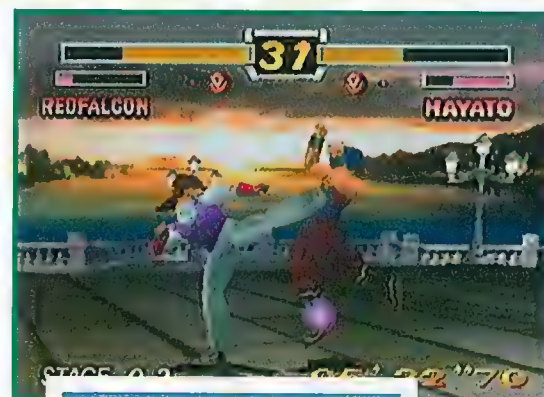
La diferencia entre el modo normal y el SD no sólo radica en el aspecto gráfico, ya que el comportamiento de los oponentes, los combos y la manera de ejecutar los movimientos también es diferente.



## Estilos de juego



- 1 En esta pantalla se nos dará la posibilidad de seleccionar el estilo de juego.
- 2 En el modo Virtual Hiryu los personajes tienen un tamaño lógico.
- 3 Al estilo SD Hiryu, los personajes poseen las típicas dimensiones Super Deformer.



El robot gordo de la izquierda, también conocido como De Lucar no Hana, apareció en **CHINESE FIGHTERS**.

Nintendo 64 • Beat'em up





SPACO, S. A.



P.V.R. 8490 pts.

# Si buscas algo DISTINTO



# No le des más VUELTAS



SPACO, S. A. Avenida de la Industria, 8. 28760 Tres Cantos, Madrid (España). Tel.: 918036625. Fax: 918033576. E-mail: spaco@mad.servicom.es



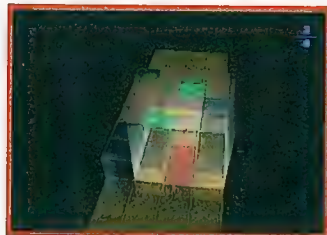
PlayStation® is a registered trademark of Sony Computer Entertainment



**SUPER NUEVO**

# KURUSHI FINAL

## La inteligencia al poder



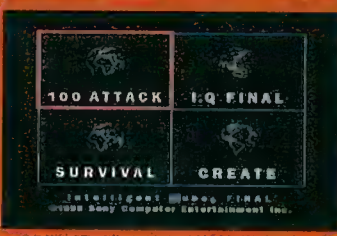
**A** los que no conozcan la primera parte de este juego y sean aficionados a los juegos de puzzle, les recomiendo **KURUSHI FINAL**. El objetivo es sencillo (como suele ocurrir en este género cuando el título es bueno), y no es

otro que hacer desaparecer todos los bloques, teniendo en cuenta que hay que respetar los cubos negros, y que los verdes, una vez destruidos, nos proporcionan la oportunidad de barrer nueve bloques del tirón. **KURUSHI FINAL** cuenta además con 4 modalidades de juego. Una en la que hay que resolver 100 puzzles en un número de pasos determinados, y que nos ofrece

**SONY C.E.I.**

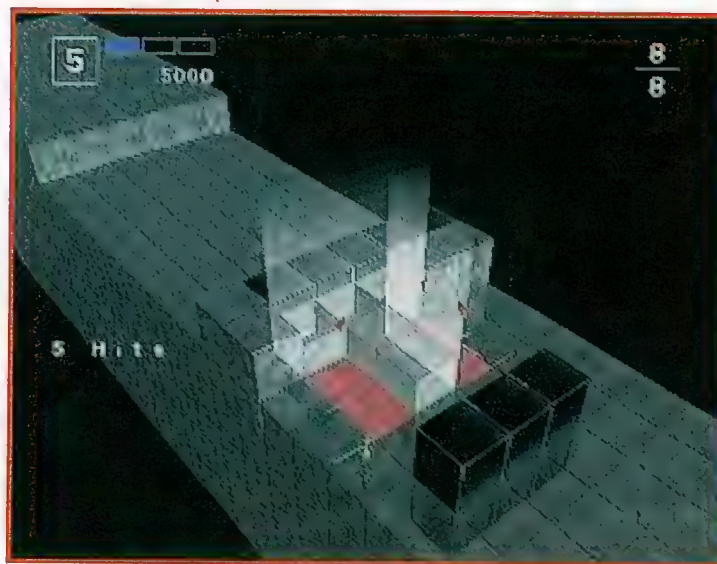
**Sugar & Rockets**

**CD ROM**

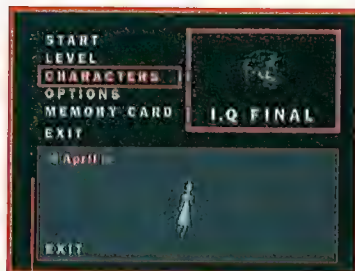


la posibilidad de ver la solución correcta al terminarlo. Otra incluye una opción para dos jugadores. La más original nos permitirá crear nuestros propios tableros. Y, como ocurría en el primer título de la serie, cuenta con una excelente banda sonora de tintes muy épicos.

**R. DREAMER**



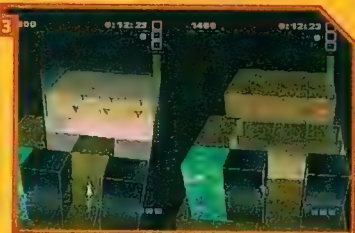
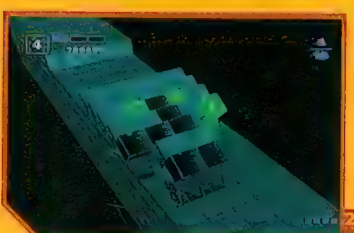
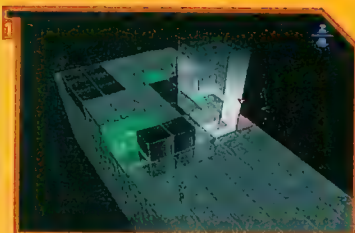
**Kurushi Final sigue la misma línea que su predecesor con nuevos modos de juego**



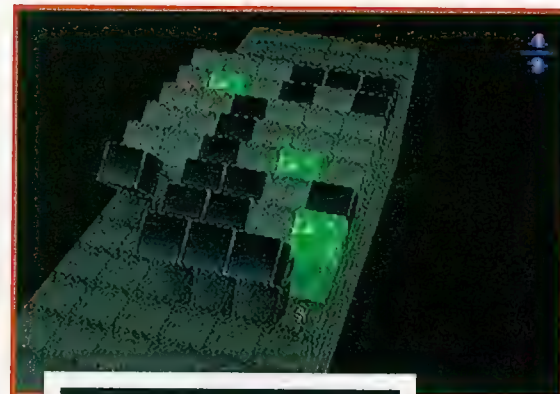
**NUEVOS PERSONAJES** Otra de las novedades que presenta **KURUSHI FINAL** es que podremos descubrir nuevos personajes para jugar según vayamos avanzando en el juego. Una buena recompensa.



### Modos de Juego



- 1 En 100 Attack, deberemos resolver cien puzzles en unos pasos determinados.
- 2 Kurushi Final es el modo normal. El objetivo es alcanzar el nivel siguiente.
- 3 Survival nos reta a aguantar el mayor tiempo posible. Para 1 ó 2 jugadores.



En el nuevo modo Create podrás diseñar tus propios tableros, colocando los bloques a tu gusto.

PlayStation • Puzzle

78



¿Qué tal un cine a las 8?  
Le contesté... 😊



ENVÍA ICONOS A OTROS TELÉFONOS SAVVY™

DISEÑO EXCLUSIVO

TECLA DE NAVEGACIÓN FÁCIL DE USAR

SORPRENDENTE AUTONOMÍA DE SU BATERÍA

Savvy™



Con mi nuevo teléfono Savvy™ puedo hacer mucho más que hablar durante horas. Enviando cualquiera de los 25 iconos exclusivos, puedo también expresar a mis amigos qué quiero decir o cómo me siento. Y además tiene un diseño que me encanta. No puedo imaginarme sin él.  
"I've got to admit it's getting better..." [www.philipsconsumer.com](http://www.philipsconsumer.com)



PHILIPS

Juntos hacemos tu vida mejor.



**SUPER NUEVO**

# MILO'S ASTRO LANES

## La gran bolera espacial

**A**unque no cuenta con demasiados adeptos en nuestro país, el deporte de los bolos goza de un gran arraigo y popularidad en **Estados Unidos**. Por ello no son pocos los juegos de consola basados en ese deporte que irrumpen en aquel mercado, aunque son bastantes menos los que acaban llegando a la vieja

hasta una bolera espacial donde compiten hasta seis tipos de razas alienígenas y algún que otro humano, con nombres tan estrambóticos como Johnny Slamball o Ann Droid. En **MILO'S ASTRO LANES** vale todo, desde pistas con rampas y curvas, hasta bolas dotadas de trampas y diferentes poderes, como el de multiplicar su número o el de

aumentar de tamaño antes de impactar sobre los bolos. Dotado de un modo competición para cuatro jugadores, **MILO'S ASTRO LANES** es un título normalito, tirando a flojillo gráficamente, pero que seguro encontrará su público entre los fans de los bolos. **NEMESIS**

**CRAVE ENT.**

**PLAYER 1 INC.**

**32 MEGAS**

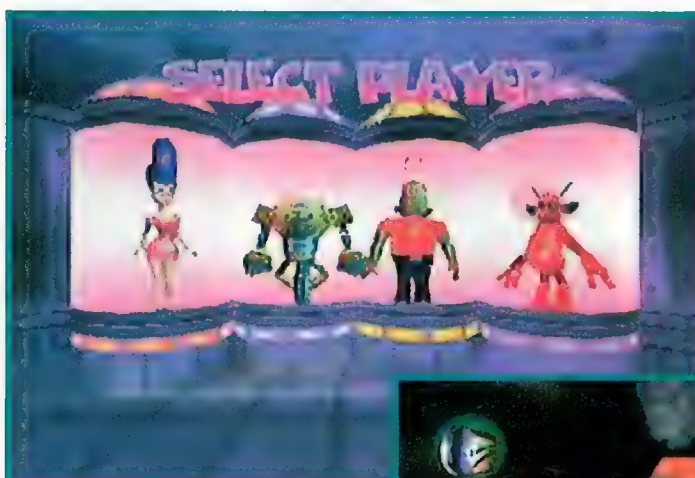


Las calles de las boleras de **MILO'S ASTRO LANES** acaban en formas tan extrañas como la boca de un alienígena o un volcán en erupción. Además están repletas de trampas, como curvas, cuestras o zanjás.

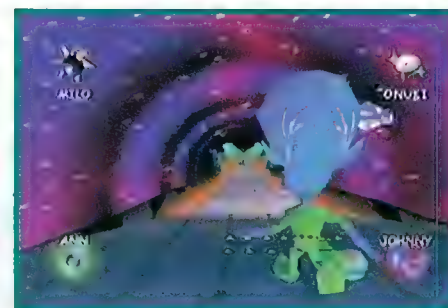
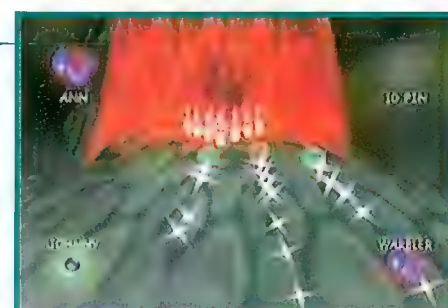


**Europa.** Uno de ellos es esta curiosa mezcla de arcade y simulación deportiva para **NINTENDO 64** bautizada como **MILO'S ASTRO LANES**. Desechando completamente las reglas que rigen este deporte, **CRAVE ENT.** y **PLAYER 1 INC.** nos trasladan con mucho humor

**Nintendo 64 • Deportivo**



**TRAMPAS** Otros de los detalles del juego que jamás encontrarás en otro simulador de bolos es la posibilidad de activar las diversas trampas y poderes especiales de cada bola, como multiplicar su número.



Arriba tenéis a **THE SCOPE**, algo azulado debido al clima venusiano, pero aún distinguible por su melena ausente y su gran «torrao».





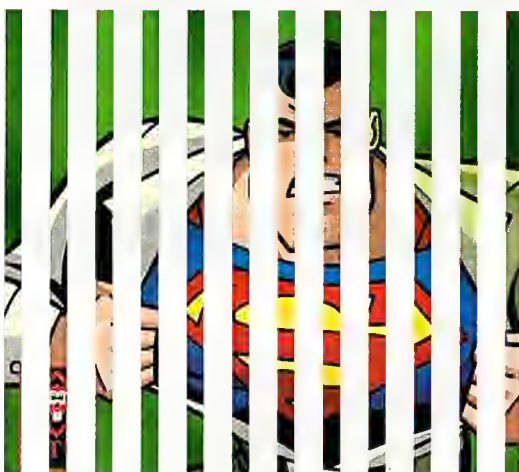
# SUPERMAN



**Libera a Lois Lane y salva  
a Metropolis de Lex Luthor**



**La mejor aventura de acción  
para NINTENDO 64**



**P.V.R. 10990 pts.**

**SPACO, S. A.** Avenida de la Industria, 8. 28760 Tres Cantos, Madrid (España). Tel.: 918036625. Fax: 918033576. E-mail: spaco@mad.servicom.es



Nintendo® 64, Nintendo® y el logo de Nintendo® 64 son marcas registradas de Nintendo Co. LTD.



DC Bullet Logo®, SUPERMAN® and all related characters, names and indicia are trademarks of DC Comics®



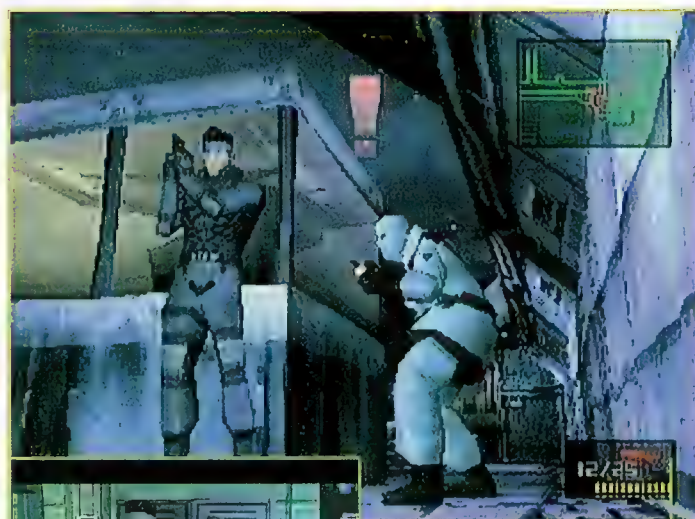
# La **PERFECCION** tiene nombre **Metal Gear Solid**

La espera ha dado sus frutos. MGS llega al mercado **español** en una de las **mejores** labores de **traducción** que se recuerdan en esta industria. Sin duda, estamos ante el juego N°1 para PlayStation.

## SUPER **Information**

FORMATO CD-ROM  
 PRODUCTOR KONAMI  
 PROGRAMADOR KCF JAPAN

*Si se daba ya* como un hecho el éxito de ventas de la versión PAL de **METAL GEAR SOLID** (es el título más esperado de los dos últimos años para **PSX**), ahora sólo queda apostar cuántas semanas o incluso días harán falta para agotar el juego de las tiendas. ¿El motivo? A la indiscutible calidad técnica, el sobrecogedor argumento y la probada jugabilidad de la obra maestra de **Hideo Kojima**, hay que unirle ahora una de las mejores labores de localización para un juego de consola que se han visto y oído en este país. DIGITAL



Los enemigos de **MGS** no son como los de los otros juegos. Están dotados de una inteligencia artificial que les permite detectar tu presencia por el sonido.



## VALORACION

• SÓLO **SUPER MARIO 64** y contadas joyas más pueden igualar en calidad a **MGS**, el mejor título de **PLAYSTATION** creado hasta la fecha por gráficos, sonido, jugabilidad y sobre todo argumento. un summun de perfección al que sólo le hacía falta una traducción al castellano a su misma altura. y la ha tenido. si tienes **PLAYSTATION** no debes perder un segundo hasta conseguir esta obra maestra. si no la tienes, merece la pena comprarse una sólo por este juego.



## METAL GEAR SOLID

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

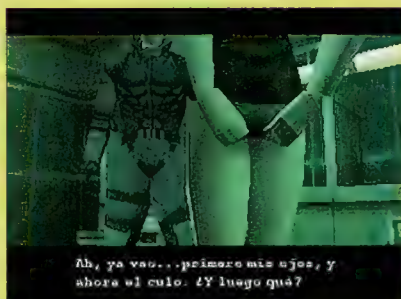
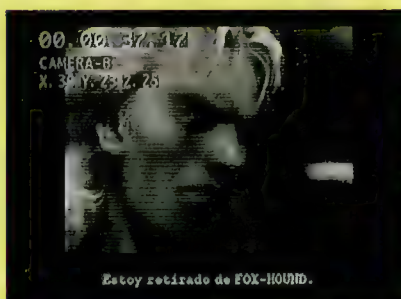
### 2 CD ROM

Jugadores	1
Vidas	1
Escenarios	1
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)



## Traducción de lujo

Ni los más optimistas esperaban un doblaje al castellano con tanta calidad como el que ofrece **METAL GEAR SOLID**. Auténticos actores de doblaje han puesto su voz a los personajes del juego, en cuyos diálogos no faltan las expresiones malsonantes, para sorpresa y delirio del usuario.

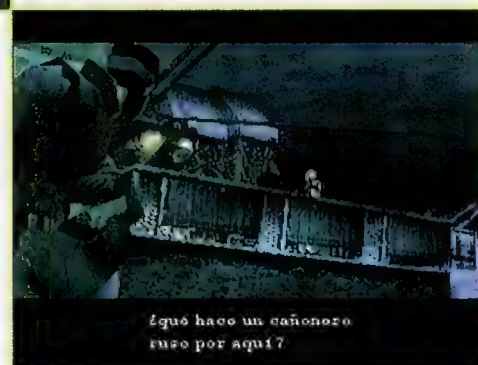


Con un par. Mejor no se puede definir la actitud de KONAMI a la hora de traducir MGS e introducir tacos en los diálogos.



WORKS LTD. se ha encargado, con la ayuda de un plantel de actores profesionales (sus voces os sonarán bastante de películas y series de TV), de traducir al castellano toda la emoción, la intriga y la magia del original. Es todo lo que necesitaba **METAL GEAR SOLID** para coronarse definitivamente como rey indiscutible del catálogo de **PLAYSTATION**. A estas alturas es poco o del todo improbable que algún usuario desconozca la temá-

tica de este juego. Con una base militar situada en una isla de Alaska como escenario, un antiguo agente de *Fox Hound* de nombre en clave Solid Snake, debe localizar el paradero de dos importantes hombres de negocios, secuestrados por un comando formado por miembros renegados de *Fox Hound*, así como descubrir si los terroristas han tenido acceso a las innumerables cabezas nucleares allí depositadas. Durante su



### GRÁFICOS

el full motion video es para las perras. Así debió pensar Mr. Kojima a la hora de crear el más sorprendente y versátil motor 3D creado para PSX. Eso sin mencionar su rutina de efecto estela, que ahora utiliza todo el mundo.

### MÚSICA

Desde el tema principal (que ya está considerado como todo un clásico) hasta la canción de los títulos de crédito (The Best is Yet to Come) cantada en gaélico, el score de Mes confirma a KONAMI y RIKA MURANAKA como los reyes de las OGM.

### SONIDO FX

Hay unos cuantos títulos de PLAYSTATION con voces en castellano, pero ninguno como la calidad de **METAL GEAR SOLID**. Auténticos actores profesionales de doblaje han puesto voz a unos diálogos cargados de madurez y talento.

### JUGABILIDAD

Muchos de vosotros habéis podido comprobarlo ya en las demos incluidas en el ISS PRO 98. Mes te atrapa desde el primer segundo de juego y no te suelta hasta los títulos de crédito. La palabra jugabilidad se creó para definir este juego.

### GLOBAL

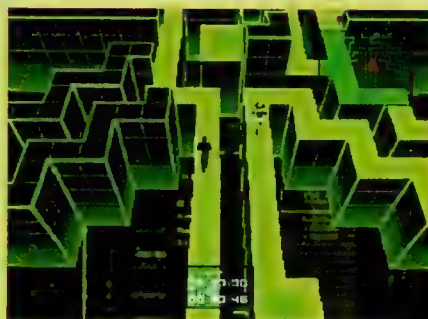
**98**

- + todo, absolutamente todo. Destacaría el doblaje.
- que a algunos chotacabras y sorbelapos les parezca corto.



## ¿Un nuevo M.GEAR?

A las noticias sobre el lanzamiento japonés de METAL GEAR SOLID INTEGRAL en Julio (una versión mejorada del MGS original con tres CDs, cinco niveles de dificultad, nueva perspectiva en 1ª persona y varios minijuegos para PocketStation), se añade ahora la futura aparición en USA (para el mes de Octubre) de MGS VR MISSIONS. Todo parece indicar que se trata del tercer disco de MGS INTEGRAL, que condensará 300 nuevas misiones de entrenamiento.



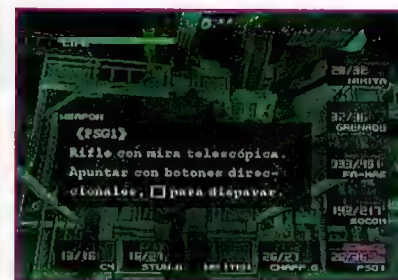
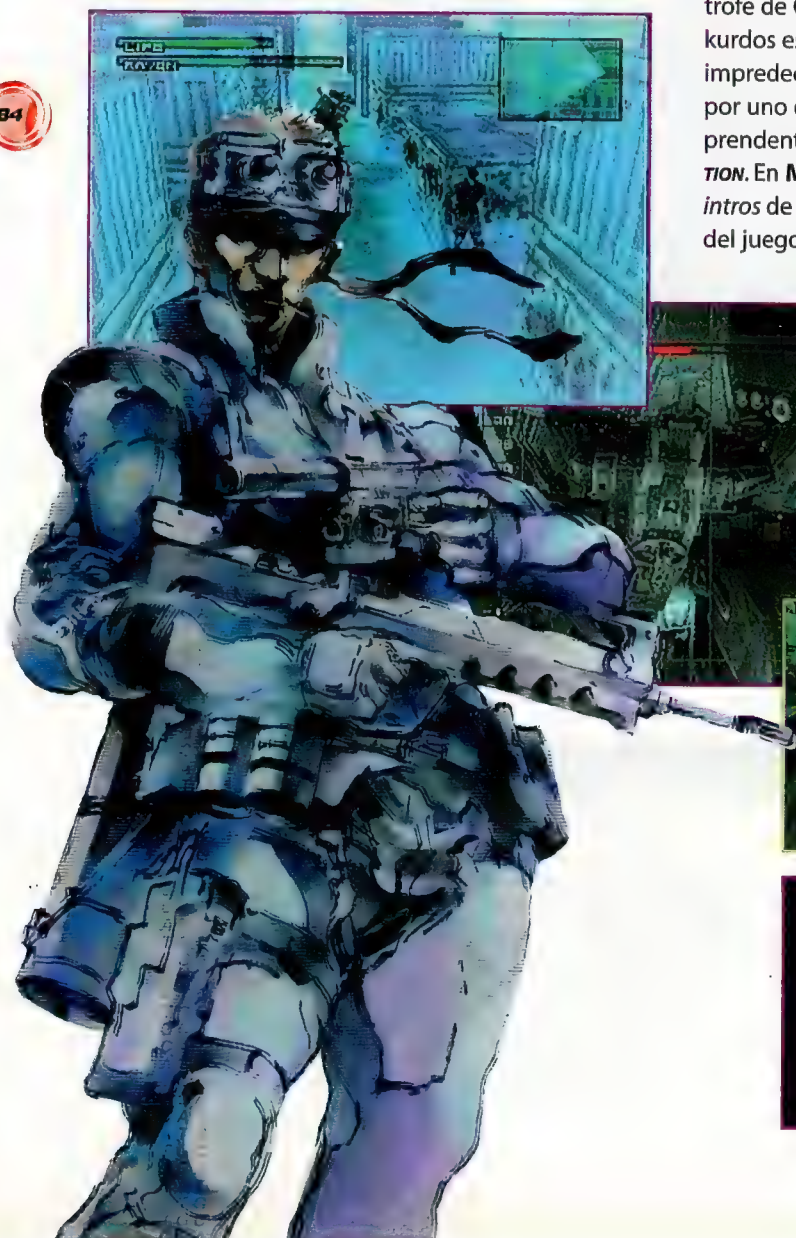
aventura, Solid Snake conocerá el amor, la amistad, la traición e importantes revelaciones sobre su propio pasado. Como en las anteriores producciones de **Hideo Kojima** (SNATCHER, POLICENAUTS), la línea argumental de **METAL GEAR SOLID** se escapa a todo lo que hayas visto antes en cualquier otro videojuego. Fondos reservados, tráfico de cabezas nucleares, experimentos genéticos... incluso la catástrofe de Chernobyl o el drama de los kurdos están presentes en una trama impredecible, plasmada en pantalla por uno de los entornos 3D más sorprendentes de la historia de **PLAYSTATION**. En **MGS** no hay sitio para las *intros* de FMV, ya que el propio motor del juego se encarga de dar vida a las



Gracias al Codec podrás hablar con otros personajes en cualquier momento de la aventura.

incontables secuencias de diálogo e *intros*. Se podrían llenar todas las páginas de esta revista intentando enumerar las cualidades técnicas de esta producción de KCE JAPAN, empezando por el papel que juega el *Dual Shock* en el desarrollo de la historia, o la revolucionaria inteligencia artificial de los soldados (capaces de detectar tus pisadas en la nieve o levantar la alarma entre sus compañeros al escuchar el mas mínimo ruido). Por mucho que intente buscar un solo fallo en **MGS**, creedme... es imposible. Su jugabilidad, la gran variedad de armamento y objetos a utilizar, detalles como que Solid Snake se resfríe por andar con el pecho al aire, que soporte sesiones de tortura, escape de una celda con

84



KONAMI ha cuidado la traducción del juego hasta el más mínimo detalle, desde los recordatorios de METAL GEAR y MG2 SOLID SNAKE de MSX hasta la explicación de cada arma.

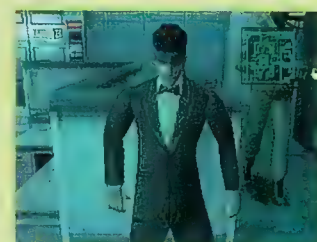
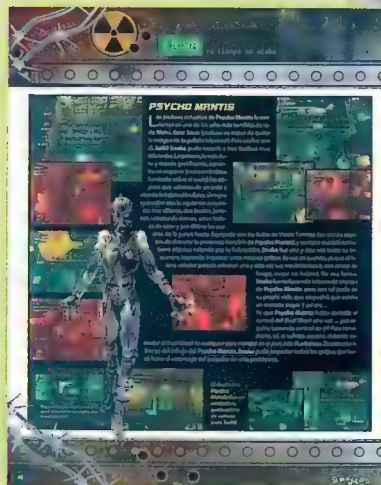


## La Superguía

Si no pudiste conseguir el ejemplar de Abril de **SUPER JUEGOS** (Nº84) con la guía de **METAL GEAR SOLID**, aún tienes la oportunidad de hacerte con ella. Llama a nuestro departamento de suscripciones (encontrarás el número de teléfono en el *Staff* de la revista) y adquiere un ejemplar antes de que se agote. **METAL GEAR SOLID LA SUPERGUÍA** es un auténtico incunabulo en el que encontrarás una completa solución del juego, el repaso a toda la historia de la saga en *MSX*, a los anteriores títulos de **Hideo Kojima** y todo lo necesario para conseguir los extras de **MGS**: Solid Snake vestido de *smoking*, el *stealth* y el *ninja rojo*.



La base militar en la que transcurre **METAL GEAR SOLID** tiene una extensión gigantesca y atesora multitud de peligros.



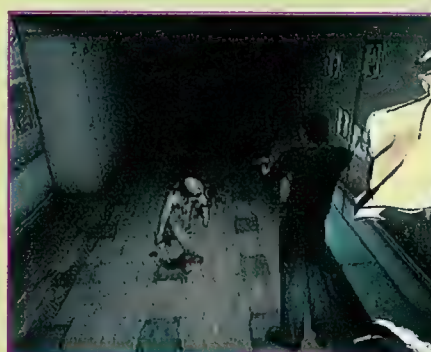
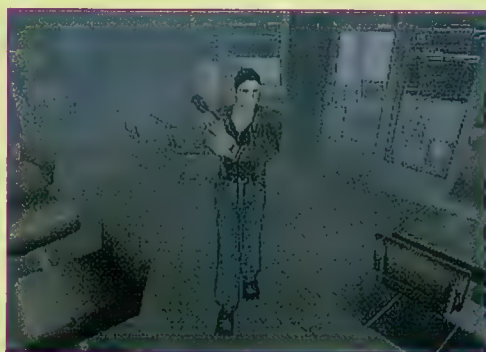
ayuda de un bote de ketchup o descendiendo una pared mediante la técnica del Rapel, hacen de **METAL GEAR SOLID** un título al margen de todas las demás producciones para **PSX**. Es sencillamente lo más grande que podrás vivir en esta consola. Quizá existan en el mercado otras obras maestras como **FF VII** que ofrezcan más horas de juego, pero os aseguro que las cuatro, seis, siete u once que

paséis con **MGS** serán tan intensas que se os quedarán marcadas en la mente para el resto de vuestras vidas. Y una vez más enhorabuena a **KONAMI España**. Su valentía a la hora de apostar por una localización de calidad (con actores profesionales y textos impecables) se ha traducido en un título insuperable, uno de los 5 mejores juegos para consola de todos los tiempos.

NEMESIS

## Demo de Silent Hill de regalo

Y por si no existieran motivos suficientes para adquirir **METAL GEAR SOLID**, **KONAMI** ha incluido uno más... Junto a los dos CDs del juego y un precioso y detallista manual a todo color, el *package* de **MGS** incluye una *demo* jugable de **SILENT HILL**, el esperado *Survival Horror* de **KONAMI**, en la que podrás disfrutar con la *intro* y dos escenarios distintos.





# Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

## En LA RECTA de meta



Tras el pobre F1 Pole Position, UBI SOFT endereza el **rumbo** con un magnífico **simulador** de Fórmula Uno. El nuevo juego no tiene nada que ver con su antecesor, uniendo **velocidad** y **jugabilidad** en un programa muy competitivo.

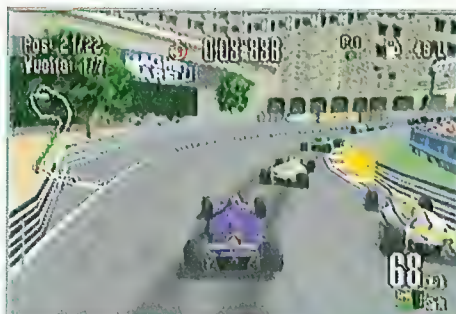
### SUPER information

FORMATO: CARTUCHO  
PRODUCTOR: UBI SOFT  
PROGRAMADOR: UBI SOFT



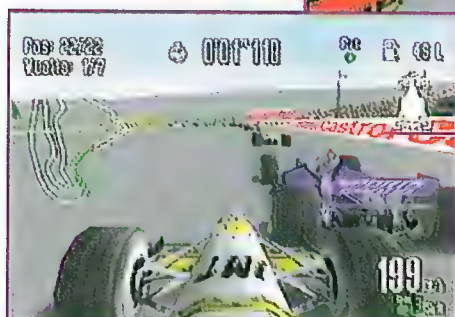
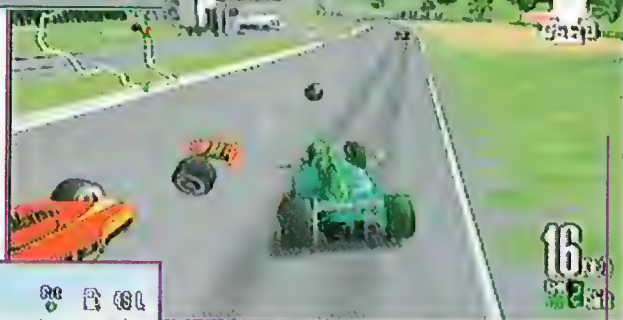
**UBI SOFT es una** de las compañías que más fuerte ha apostado por la **Fórmula Uno**. Además de ser la creadora de diferentes programas aparecidos para 16 bits (a los que se tituló F1 POLE POSITION), también creo un título paralelo para **PC** (MONACO GRAND PRIX). Además, fue la primera compañía en abrir el filón de la Fórmula Uno en los 64 bits de NINTENDO, para lo que eligió el mismo título empleado para los 16 bits. Ahora, UBI SOFT vuelve a la carga con un nuevo programa en el que realiza un cambio radical. Para empezar, ha optado por dejar a un lado la serie F1

POLE POSITION, para dar continuidad al título empleado en el programa aparecido para **PC**. Nace así MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2, un programa que, afortunadamente, también presenta un aspecto totalmente diferenciado en el apartado técnico. El diseño de los vehículos es magnífico, aunque lo es aún más su movimiento. Entre los detalles que ponen de manifiesto la calidad del programa, destaca el realismo de las colisiones, con los consiguientes desperfectos en los coches, o las polvaredas y la hierba que se queda pegada a los neumáticos cuando los coches se salen de los circuitos.



#### GRAN MEJORA

Después del mal resultado logrado con F1 POLE POSITION, UBI SOFT levanta el vuelo con un cartucho que une jugabilidad y calidad técnica.



**GRANDES ACCIDENTES** El programa permite reproducir los impresionantes accidentes que se producen en el mundo de la Fórmula Uno. En función de la velocidad y de la zona de colisión, los coches pueden perder parte de su estructura, quedando esparcida por todo el circuito.

#### VALORACION

La Fórmula Uno está de enhorabuena. Al anuncio de la segunda parte de F1 WORLD GRAND PRIX se une el nuevo programa de UBI SOFT. Tras dejar atrás el discreto F1 POLE POSITION, la citada compañía francesa ha sido capaz de crear un magnífico programa cuyo mayor inconveniente puede ser el inminente lanzamiento de F1 WORLD GRAND PRIX II.

#### MONACO GRAND PRIX RACING

##### CONDUCCION

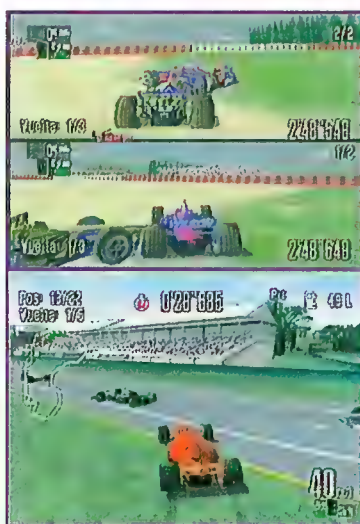
Megas	96
Jugadores	2
Vidas	1
Fases	4 COMPETICIONES
Continuaciones	NO
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK



## Circuitos



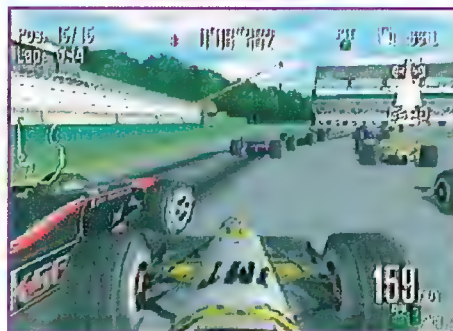
**REPETICIONES** Las repeticiones permiten cambiar de uno a otro coche al finalizar una carrera. La variedad de cámaras ofrece una gran gama de perspectivas.



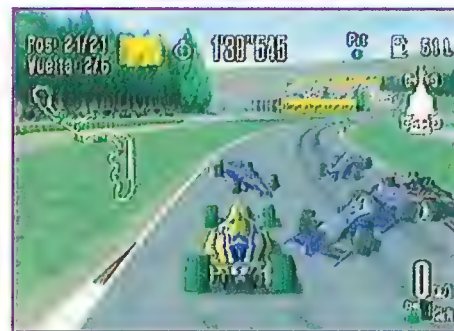
## Sin licencia



## Cámara 1



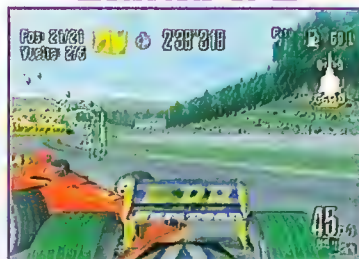
## Cámara 2



## Vistas

El programa incluye siete cámaras diferentes, dos más que el programa con el mismo título aparecido para **PLAYSTATION**. Por otra parte, al ser descalificado de una carrera, puede elegirse el seguimiento de cualquiera de los coches restantes utilizando una gran variedad de perspectivas.

### Cámara 3



### Cámara 4



### Cámara 5




el apartado gráfico pone de manifiesto una impresionante mejora con respecto a **EL POLE POSITION**. La superioridad se manifiesta tanto en el sistema para la formación de escenarios como en la reproducción de vehículos.


La música muestra el lado más marchoso de la fórmula uno, con una selección de melodías discotequeras. De todas formas, dada la larga duración de las carreras y la sencillez de los menús, su aportación es bastante limitada.

el ruido de los motores es lo predominante durante las pruebas. Al mismo se ven algunos efectos, entre los que destaca el conseguido al entrar en boxes y las voces en español que anuncian diferentes situaciones.

Los magníficos gráficos hacen que la velocidad se una a la jugabilidad en un programa de una elevada calidad técnica. La no inclusión de pilotos y, sobre todo, de escuderías oficiales, supone una gran desventaja.



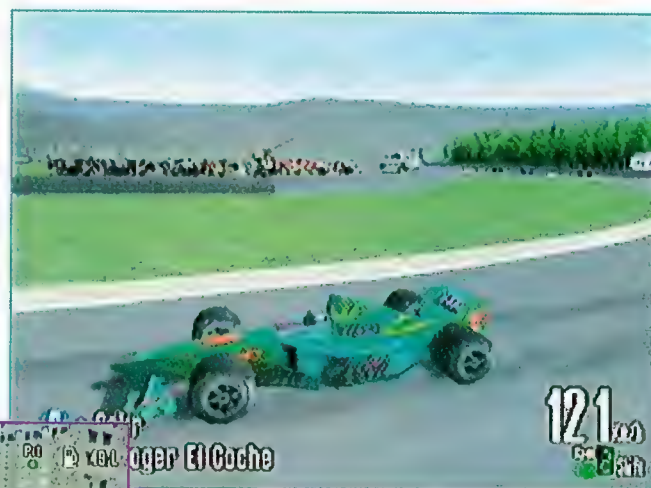
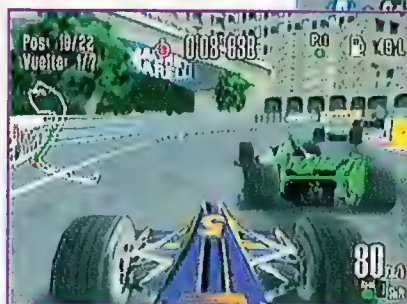
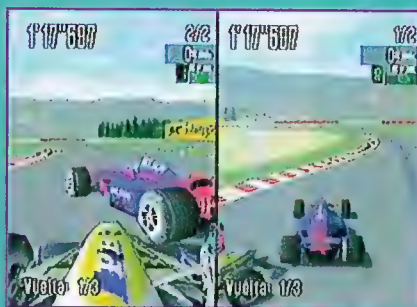
 el juego olvida totalmente F1  
POLE POSITION.

 NO cuenta con los pilotos y  
escuderías reales.



## 2 jugadores

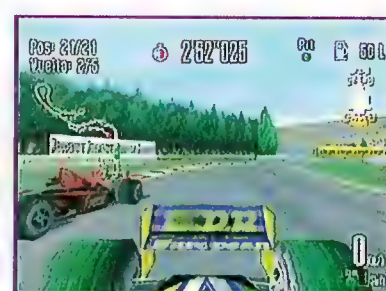
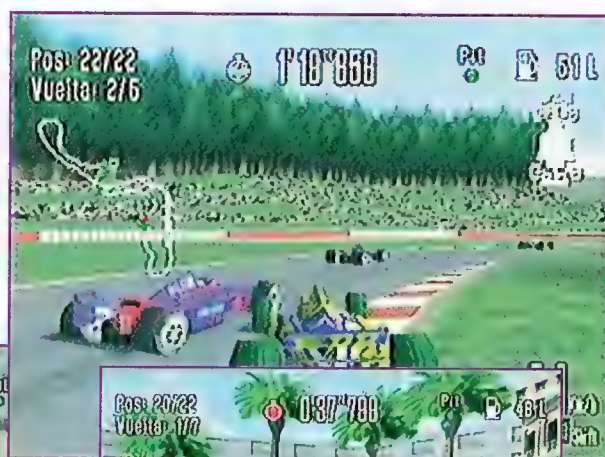
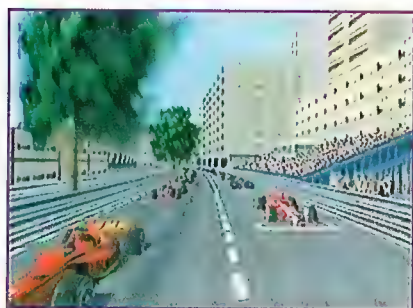
En el apartado de jugadores, el cartucho sigue el esquema tradicional. De esta forma es posible que dos usuarios participen en una carrera de forma simultánea, eligiendo entre partir la pantalla de forma horizontal o vertical.



tos. Todo ello combinado con una magnífica jugabilidad, muy superior a la que ofrecía la primera aparición de UBI SOFT en **NINTENDO 64**. Aunque los circuitos reproducen fielmente 16 de las citas mundialistas, los pilotos y escuderías son ficticios. De todas formas, los colores y diseños de los coches presentan cierta similitud con algunos de los vehículos, mientras que para modificar el nombre de los pilotos existe un editor. Los modos de juego se dividen en dos. El

modo *arcade*, en el que el control de los coches es mucho más sencillo, y el modo *simulación*, en el que el cartucho se convierte en un auténtico simulador de conducción. En cuanto a las competiciones destaca el campeonato, al que se unen las, ya clásicas, contrarreloj y las carreras individuales. En las opciones, se puede elegir entre tres niveles de dificultad así como un número diferente de vueltas en las diferentes pruebas para acabar cada circuito.

CHIP & CE



En plena carrera pueden observarse a los rivales situados detrás, mediante la cámara que refleja el retrovisor.







www.centromail.es



No te puedes perder la nueva aventura de *Star Wars*.  
Reserva tu ejemplar de *La Amenaza Fantasma* en tu

**Centro MAIL**

y obtendrás un exclusivo Póster y una atractiva Camiseta de *Star Wars*.



Promoción válida hasta la fecha de lanzamiento e fin de existencias.  
Versión CD disponible a partir del 20 de Mayo. Versión Playstation a partir del 15 de Julio.

- A CORUÑA**  
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 t. 981 143 111  
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracedo, 13 t. 981 599 288
- ALAVA**  
Vitoria C/ Manuel Iradier, 9 t. 945 137 824
- ALICANTE**  
Alicante  
• C/ Padre Mariana, 24 t. 965 143 998  
• C.C. Gran Vía, L. b-12, Av. Gran Vía s/n t. 965 246 951  
Benidorm Av. los Limones, 2 Edif. Fuster-Jupiter t. 966 813 100  
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 t. 965 467 959  
Elda Av. J. Martínez González, 16-18b t. 965 397 997
- ALMERÍA**  
Almería Av. de La Estación, 28 t. 950 260 643
- ASTURIAS**  
Gijón Av. de La Constitución, 8 t. 985 343 719
- BALEARES**  
Palma de Mallorca  
• C/ Pedro Deszcallar y Net, 11 t. 971 720 071  
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 t. 971 405 573
- BARCELONA**  
Barcelona  
• C.C. Glories - Local A-112, Av. Diagonal, 280 t. 934 860 064  
• C/ Pau Claris, 97 t. 934 126 310  
• C/ Sants, 17 t. 932 966 923  
Badalona  
• C/ Soledad, 12 t. 934 644 697  
• C.C. Montigalá, C/ Olot Palme, s/n t. 934 656 876  
Manresa C.C. Olimpia, L. 10, C/ A. Guimera, 21 t. 938 721 094  
Mataró C/ San Cristóbal, 13 t. 937 960 716  
Sabadell C/ Filadors, 24 D t. 937 136 116
- BURGOS**  
Burgos C.C. de la Plata, Local 7 t. 947 222 717
- CADIZ**  
Jerez C/ Manzanita, 10 t. 956 337 962
- CORDOBA**  
Córdoba C/ María Cristina, 3 t. 957 498 360
- GIJÓN**  
Girona C/ Emili Grahit, 65 t. 972 224 729  
Figueras C/ Morenia, 10 t. 972 675 256  
Palamós C/ Enric Vincke, s/n t. 972 601 665
- GRANADA**  
Granada C/ Recogidas, 39 t. 958 266 954
- GUIPUZCOA**  
San Sebastián Av. Isabel II, 23 t. 943 445 660  
Irún C/ Luis Mariano, 7 t. 943 635 293
- HUESCA**  
Huesca C/ Argensola, 2 t. 974 230 404
- JAEN**  
Jaen Pasaje Maza, 7 t. 953 258 210
- LA RIOJA**  
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 t. 941 207 833
- LAS PALMAS DE G.CANARIA**  
Las Palmas de Gran Canaria  
• C/ Presidente Alvear, 3 t. 928 234 651  
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2 t. 928 418 218
- LEÓN**  
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 t. 987 429 430
- MADRID**  
Madrid  
• C/ Preciados, 34 t. 917 011 480  
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 t. 915 278 225  
• C.C. La Vaguada, Local T-038, t. 913 782 222  
• C.C. Las Rosas, Local 13, Av. Guadalupe, s/n t. 917 758 882  
• C/ Montero, 32 2º t. 915 224 979  
Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 t. 918 802 692  
Alcobendas C.C. Picasso, Loc. 11 t. 916 520 387  
Alcorcón C/ Cisneros, 47 t. 916 436 220  
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior t. 916 813 538  
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25, t. 916 374 703  
Móstoles Av. de Portugal, 8 t. 916 171 115  
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 t. 917 990 165  
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 t. 916 562 411
- MÁLAGA**  
Málaga C/ Almansa, 14 t. 952 615 292  
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 t. 952 463 800
- MURCIA**  
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n t. 968 294 704
- NAVARRA**  
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 t. 948 271 806
- PONTEVEDRA**  
Vigo C/ Eiquayen, 8 t. 986 432 682
- SALAMANCA**  
Salamanca C/ Toro, 84 t. 923 261 681
- STA. CRUZ DE TENERIFE**  
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramon y Cajal, 62 t. 922 293 083
- SEGOVIA**  
Segovia C.C. Almuzara, 21 Local 4 - C/ Real, s/n t. 921 463 462
- SEVILLA**  
Sevilla  
• C.C. Los Arcos, Local B-4, Av. Andalucía, s/n t. 954 675 223  
• C.C. Pza. Armas, Local C-38, Pza. Legión, s/n t. 954 915 604 **NUOVO CENTRO**
- VALENCIA**  
Valencia  
• C/ Pintor Benedito, 5 t. 963 804 237  
• C.C. El Saler, Local 32, A - C/ El Saler, 16 t. 963 339 619  
Gandia  
• C.C. Plaza Mayor, Local 9-10, Parque de Actividades, t. 962 950 951
- VALLADOLID**  
Valladolid  
• C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 t. 983 221 828
- VIZCAYA**  
Bilbao Pza. Arriquirar, 4 t. 944 103 473  
Las Arenas C/ del Club, 1 t. 944 649 703
- ZARAGOZA**  
Zaragoza  
• C/ Cádiz, 14 t. 976 218 271  
• C/ Antonio Sangenis, 6 t. 976 536 156

pedidos por teléfono

9 0 2 . 1 7 . 1 8 . 1 9

pedidos por internet

www.centromail.es



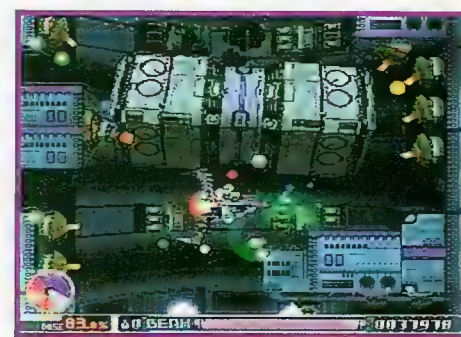
# La HERENCIA de Bydo

## R-Type Delta

La gran **calidad** e influencia del que puede ser considerado mejor shoot'em-up de todos los tiempos ha permitido, junto al **entusiasmo** de sus **programadores**, que doce años después de su aparición tengamos ante nosotros una nueva entrega del **legado** más hermoso de Irem.

### SUPER information

FORMATO CD-ROM  
PRODUCTOR SONY C.E.  
PROGRAMADORA IREM S.E.



### VALORACION

Aunque para muchos este género carezca de sentido o pertenezca al pasado, R-TYPE DELTA se consagra como el mejor del género, junto a EINHÄNDER, y uno de los títulos más recomendables y atractivos de todo el catálogo PLAYSTATION. A su sobresaliente e impactante apartado audiovisual hay que añadir una jugosa colección de extras y una jugabilidad envidiable.

Como ya comenté con todo detalle las cualidades de este gran homenaje vectorial al mítico R-TYPE a finales del pasado año, qué mejor ocasión que su puesta a la venta en **Europa** para dar el veredicto final a una de las obras cumbre de los shoot'em-up. **R-TYPE DELTA** puede ser considerado el mejor del género en 32 bits junto a EINHÄNDER de SQUARESOFT y por encima de G-DARIUS y PHILOSOMA. Quizá sea porque mezcla sabiamente los ingredientes de una fórmula mágica milenaria, o porque los programadores de IREM hayan explotado todo su talento tras años y años de inactividad, aunque también es posible que lo épico y sagrado de sus orígenes ciegue ligeramente mis capacidades analíticas. Puede que haya una pequeña mezcla de

todo, pero os aseguro que la calidad y la magia que le rodean le colocan en la cumbre de la programación a nivel técnico y lúdico. Lo primero que destaca de **R-TYPE DELTA** es la posibilidad de personalizar el juego y el completo sistema de grabación de datos y estadística de nuestras partidas. Una vez que abandonas los menús y seleccionas nave, cada una con su propio armamento, comienza el verdadero ritual de R-TYPE: el perfecto control de la nave, con cuatro velocidades para ajustar sus movimientos por la pantalla, la poderosa recarga doble del láser que generará una súper descarga, y las geniales hordas enemigas del imperio Bydo, comandadas por los aberrantes *Final Bosses*, inundando por



Como suele ser habitual en los R-TYPE, la tercera fase tendrá como único protagonista a un enemigo de gigantescas proporciones.

### R-TYPE DELTA

#### SHOOT'EM-UP

##### CD ROM

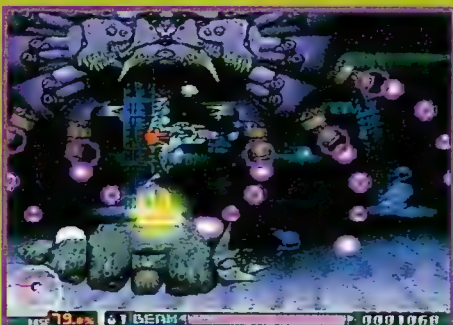
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	7
Continuaciones	6-9-INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 bloque)



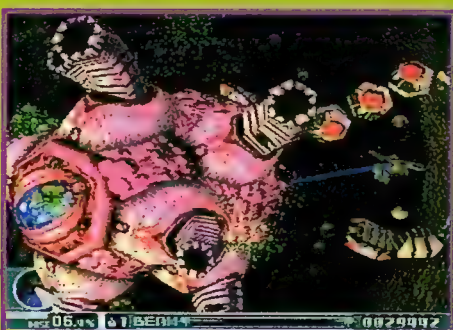
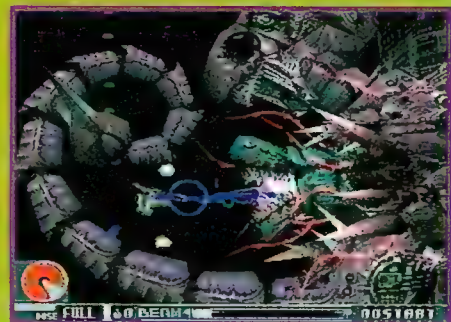
## The Bydo Forces



Es uno de los apartados más sobresalientes y trabajados de **R-TYPE DELTA**, y cuenta con algunas criaturas de auténtica pesadilla. Los más sobresalientes son la criatura marina de la fase 2, el mastodonte galopante de la tercera fase, el cementerio de enemigos de la fase 5, la presencia del propio Bydo y el sorprendente ser mutante que nos separa del final.



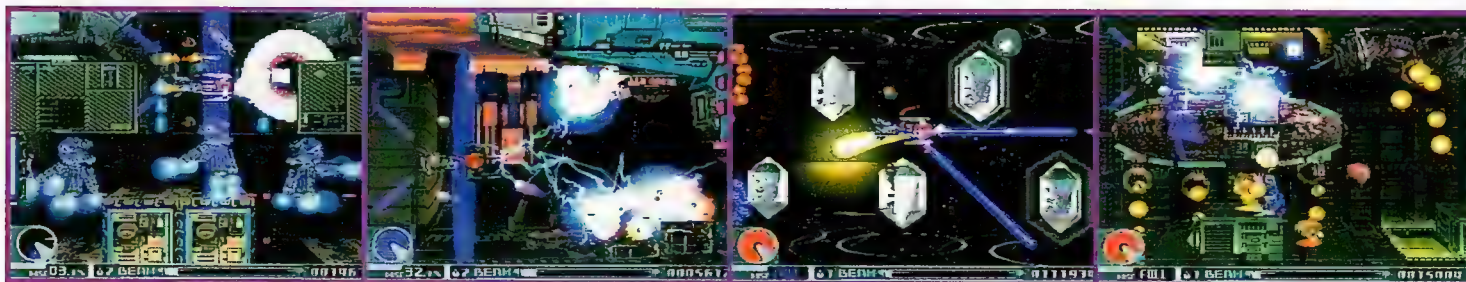
Al final de la sexta fase nos encontraremos con el emperador Bydo, uno de los Final Bosses más legendarios de todos los tiempos. Su aspecto es ahora más terrorífico y demencial.



momentos el espacio vital generado en la pantalla del televisor. Esa es la magia de lo clásico, siempre te espera lo mismo pero nunca te deja de sorprender porque te acabará hipnotizando y trasladándote a otro lugar, a otro momento, a otra dimensión. Y ya que hablamos de dimensiones es justo reconocer que el desarrollo clásico bidimensional del juego no ha sufrido con la transformación vectorial, ofreciéndonos además un entorno 3D impecable, tremendamente sólido y

repleto de luces, destellos y efectos de humo y niebla discurriendo a cifras cercanas a los 50 frames por segundo. Mención honorífica para la generosa colección de *Final* y *Mid Bosses*, entre los que cabría destacar al propio Bydo en la fase seis, y también para el original, variado y deslumbrante poder ofensivo y defensivo de las cuatro naves y su espectacular bomba Delta. **R-TYPE DELTA** cuenta con siete largas fases perfectamente diferenciadas. La primera nos traslada a

91



## GRAFICOS

IAEM ha sabido arropar a **R-TYPE DELTA** con un entorno gráfico alucinante, con sólidos escenarios a 50 frames, detalladas texturas, insuperable colección de final bosses y todos los efectos gráficos que PSX puede generar.

## MUSICA

un total de 18 temas conforman la banda sonora, entre los que cabe destacar los de las fases dos, cuatro, cinco y siete y el de selección de nave. El cambio de aire a agua en la fase dos está muy logrado.

## SONIDO FX

Otro apartado que destaca gracias a la inclusión de 62 efectos de sonido que complementan a la perfección a la banda sonora y que dotan de vida a los innumerables elementos que inundan la pantalla.

## JUGABILIDAD

La ajustadísima dificultad de la que ha hecho gala esta saga de IAEM sigue presente en **R-TYPE DELTA**. Tres modos de dificultad, el último sólo para campeones, y una generosa cantidad de extras garantizan su larga vida.

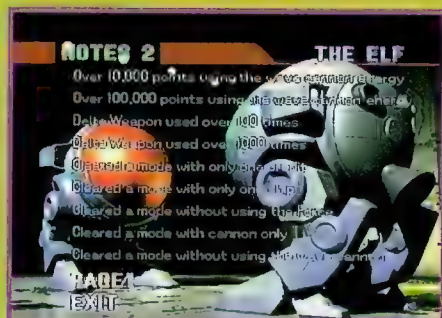
## GLOBAL

**94**

La calidad global del juego. Los FINAL BOSES. Si alguien no es capaz de valorar este juego que se dedique al BACKGAMMON.



## Extras



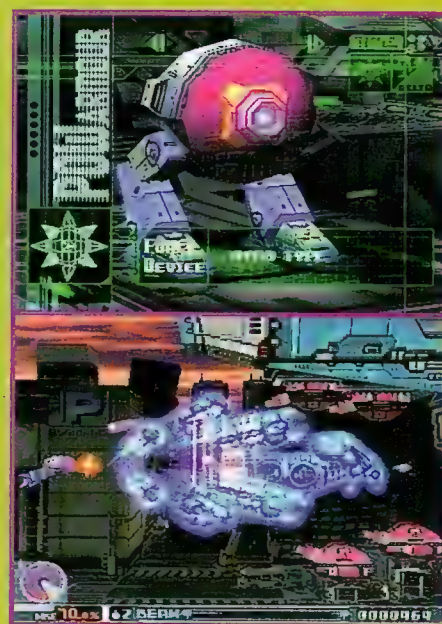
## NOTAS DE INTERES

Según vayáis cumpliendo ciertos objetivos a lo largo del juego, éstos serán mostrados en las dos páginas de notas de R-TYPE DELTA.



## GALERIA DE FONDOS DE PANTALLA

Para personalizar los menús del juego, nada mejor que emplear uno de los doce bonitos fondos. Pero antes tendrás que conseguirlos...



## LA NAVE POW ARMOUR

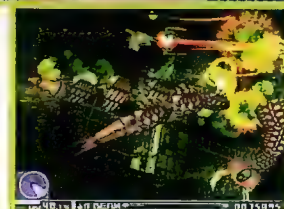
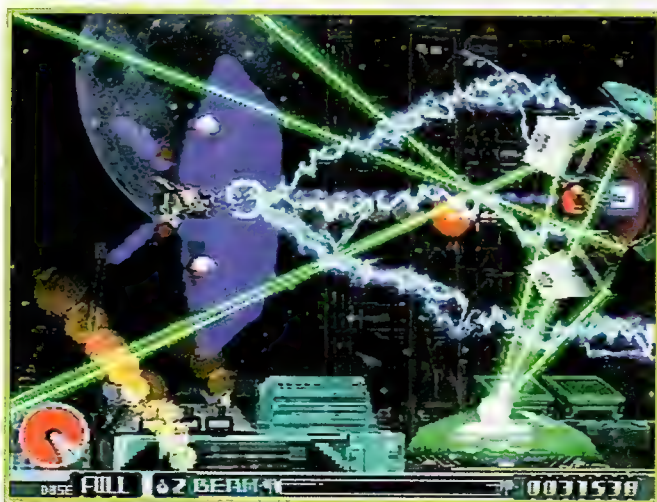
La simpática nave que ha acompañado a todos los capítulos de la saga también será seleccionable al completar el juego. Prestad atención a su potente arsenal ofensivo y defensivo.

una gran metrópoli devastada por Bydo en la que nos veremos las caras con cuatro gigantes enemigos; la tercera, como suele ser habitual en los R-TYPE, nos enfrentará a un gigantesco y espectacular enemigo desde el principio al final de la misma; la cuarta será testigo de un vertiginoso y agobiante ascenso vertical... Pero sin duda la fase más curiosa y llamativa del juego es la quinta, en la que se darán cita algunos de los momentos álgidos del primer R-TYPE con constantes guiños y homenajes a enemigos y pasajes de algunas de sus fases, ya en estado de degeneración casi absoluta pero con la misma «mala leche» de antaño.

Como postre os espera la caótica séptima fase acompañada de una melodía magistral y un universo abstracto que os obligará a perder algunas vidas a

cambio de presenciar su grotesco y delirante espectáculo. Tampoco hay que olvidarse de la elocuente banda sonora, con piezas de calidad indiscutible en las fases cuarta, quinta y séptima, ni tampoco de la generosa colección de efectos de sonido. Por si esto fuera poco el juego cuenta con cuatro finales diferentes (el de la nave R-13 es bastante enigmático y pelucero), muchos extras para garantizar la vida del juego, y por supuesto la corrosiva y embriagadora jugabilidad y dificultad que IREM imprimió a su obra cumbre una docena de años atrás. En definitiva, IREM ha resurgido de sus cenizas cual Ave Fénix para demostrar a todos que, por encima de modas y entornos gráficos, siguen siendo los mejores a la hora de crear grandes shoot'em-up.

THE ELF



Uno de los momentos más intensos del juego es el enfrentamiento final con el insistente Final Boss de la tercera fase. Si queréis salir vivos del desigual duelo prestad atención al láser multidireccional.



# Haz de la pesca

Legend of  
The River King  
CE



NAISUME®

SPACO. S. A.



# una

# AVENTURA

SPACO. S. A. Avenida de la Industria, 8. 28760 Tres Cantos, Madrid (España). Tel.: 918036625. Fax: 918033576. E-mail: spaco@spaco.com

GAME BOY COLOR® Nintendo® y los logos de Nintendo® y Game Boy Color® son marcas registradas de Nintendo Co. LTD.



# Destrega

# AZOTES lejanos



## SUPER Information

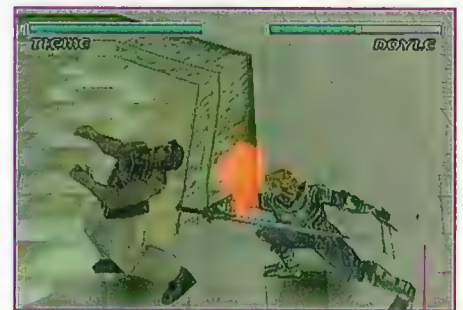
FORMATO... CD ROM  
PRODUCTOR... SONY CE  
PROGRAMADOR... KOEI

Resulta, cuando menos, sorprendente, que KOEI, compañía muy dada a la creación de *Wargames* basados en el medio japonés (excepto *DINASTY WARRIORS*, *beat'em-up*

3D), se lance a crear un *arcade* con tintes de *beat'em-up* así, de buenas a primeras. Pero lo más sorprendente de todo es que además el juego en cuestión es original, divertido y posee una

Después de programar **decenas** de juegos de estrategia, Koei **cambia** por primera vez su serio logotipo y lanza al mercado *Destrega*, un **original** *arcade* de gran factura técnica.

factura técnica digna de elogio. Tan sólo hace unos meses que **DESTREGA** hizo aparición en la sección **MADE IN JAPAN**, y de golpe y porrazo nos hemos encontrado con una magnífica versión PAL traducida y doblada al castellano. Antes de que se os ocurra pensar qué necesidad hay de doblar una mezcla entre *arcade* y *beat'em-up* como **DESTREGA**, os diré que entre modos de juego como el *Survival* o el *Team Battle* destaca el modo *Historia*, en el que los diálogos entre los per-



Tieme es uno de los personajes que mejores cualidades cuerpo a cuerpo posee, debido sobre todo a la longitud de sus dos espadas.

Los efectos de light sourcing que se producen al efectuar cualquiera de las magias son realmente impresionantes.



## VALORACION

Si lo tuyo no son los grandes alar-des jugables y lo que buscas es un buen *arcade* de lucha sencillo de manejar, y en el que la habilidad para esconderse entre los obstáculos del terreno y lanzar los ataques a tiempo sea lo esencial, **DESTREGA** es tu juego. El título de Koei está por encima de la media en lo que respecta al apartado gráfico y resulta realmente original, tanto en su desarrollo general como en su jugabilidad. Algo que sabrán apreciar tanto los *freakies* de la lucha y los amantes del *arcade* puro y duro, como los jugadores ocasionales que no tienen tiempo de aprender *supercombos*.

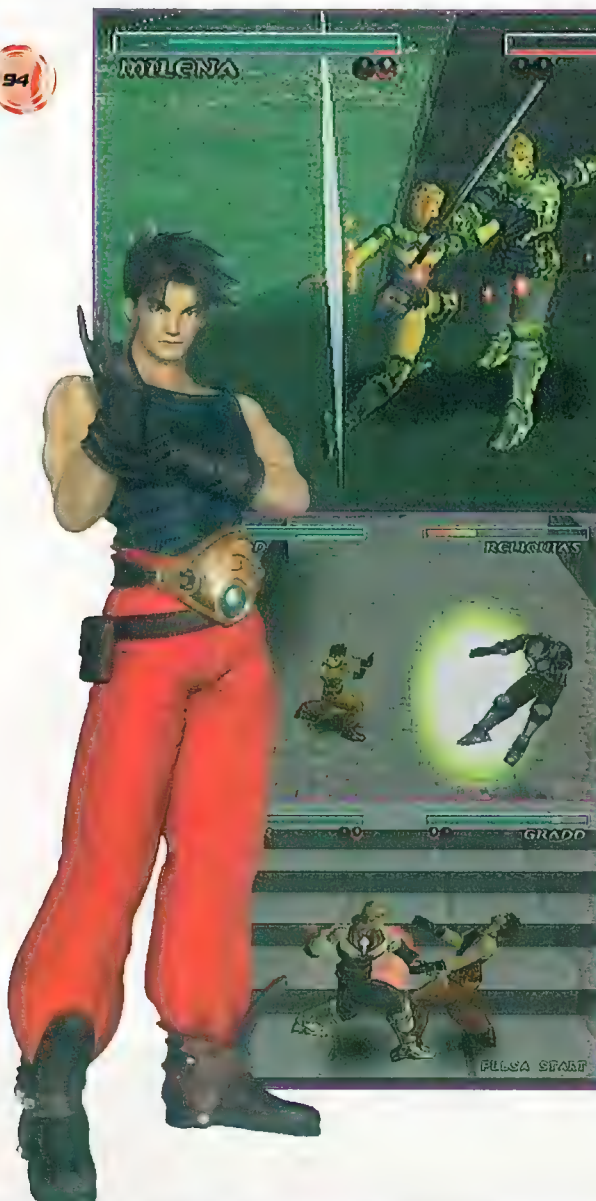
## DESTREGA

ARCADE/BEAT'EM-UP

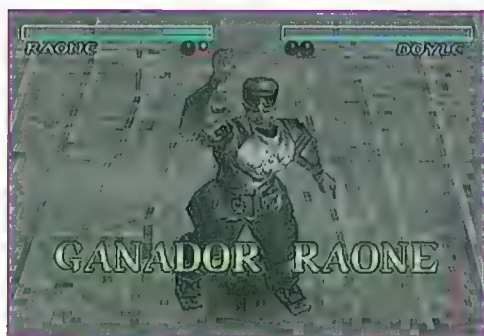
### CD ROM

Jugadores	1
Vidas	1
Fases	15
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

94







Como podéis observar en la pantalla de arriba, absolutamente todos los textos han sido traducidos (incluso los que no son estrictamente necesarios) y todas las voces del juego han sido perfectamente dobladas al castellano.

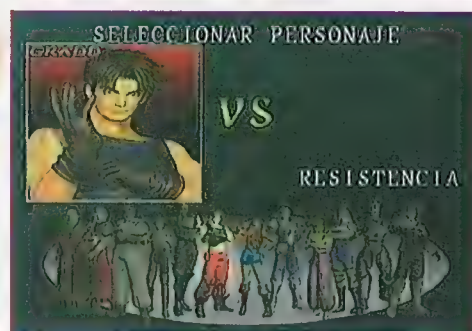


El escenario del malvado Zauber es uno de los más impresionantes del juego de KOEI. La textura de la alfombra es de las más reales que hemos visto. Aquí le tenemos pegándose con la señora, para ver a quién le toca lavar los platos hoy.



Estos son, junto al cuidado modo Historia, los modos de juego de DESTREGA: Resistencia (Survival), Batalla en equipo (Team Battle), Cronómetro (Time Attack) y el típico Versus.

## Modos de Juego



sonajes cobran una especial importancia debido a sus reveladores comentarios, no tan trabajados como los de METAL GEAR SOLID pero dignos de escuchar y asimilar. Con respecto a la mecánica del juego de KOEI, os diré que posee cierto parecido a PSYCHIC FORCE, ya que la batalla se desarrollará a base de magias cuando los personajes se encuentran a distancia el uno del otro, y a base de golpes cuando éstos se acercan lo suficiente. Cada uno de los 12 luchadores de DESTREGA posee unas marcadas características que van desde la potencia de sus magias hasta la velocidad con la que lanzan sus ataques



cuerpo a cuerpo. En DESTREGA también tienen cabida los *freakies* del combo, ya que tanto atacando cuerpo a cuerpo como con las magias tendremos la posibilidad de combinar varios botones y así restar más energía a nuestro oponente. Los botones de ataque son tres: Til, As y Fo, y podemos unir hasta tres

### GRAFICOS

este es uno de los aspectos más notables del programa de KOEI, tanto en las escenas de lucha como en las que las preceden en el modo historia. esta alta calidad se la debemos a los chicos de OMEGA FORCE, artífices de DYNASTY WARRIORS.

### MUSICA

DESTREGA posee ese aire épico que resulta fácil situar en un periodo temporal cercano al medieval. Las melodías del juego, sobre todo la que tiene un gran parecido a la de la intro, nos convencerán de ello.

### SONIDO FX

Lo mejor de este apartado es el hecho de que todas las voces de los personajes, incluso las frases de victoria que los luchadores berrean al terminar cada combate, han sido dobladas al castellano. perfecto para el modo historia.

### JUGABILIDAD

aunque no posee la ingente cantidad de movimientos y combos de TEKKEN 3, es este aspecto lo que hace a DESTREGA realmente atractivo para cualquier tipo de jugador, tanto si está experimentado en el arte del combo como si no.

### GLOBAL

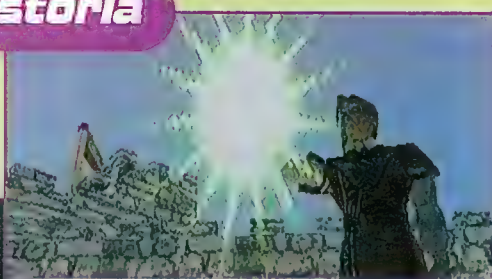


- el doblaje que tiene el divertido modo historia.
- ciertos aficionados hardcore a los beat'em-up verán el control un tanto sencillo.



## Sorprendente modo historia

Entre combate y combate se nos irán mostrando escenas al más puro estilo METAL GEAR que irán aclarando la trama como si de un film se tratase.



De estas escenas no sólo os sorprenderá la calidad gráfica que poseen, además, todos los diálogos están doblados a un perfecto castellano.

ataques en un solo movimiento, siempre que la barra de magia situada encima de la energía nos lo permita, para restarle hasta tres cuartos de vida al oponente si somos lo suficientemente hábiles. Al igual que DYNASTY WARRIORS, **DESTREGA** ha sido producido por los chicos de OMEGA FORCE, con lo que ya tenéis la seguridad de que el aspecto gráfico del juego, aunque no está en Hi-Res como en DW, no será uno de sus puntos flojos. El cuidado tratamiento gráfico de

Esta magia de nivel 3 de Tieme es de las más potentes e impresionantes de todo el juego. Puede restar al oponente más de la mitad de su energía.



Una de las tácticas más sucias de la CPU es acercarse lo suficiente para hacerte atacar cuerpo a cuerpo y salir corriendo para lanzar una potente magia.



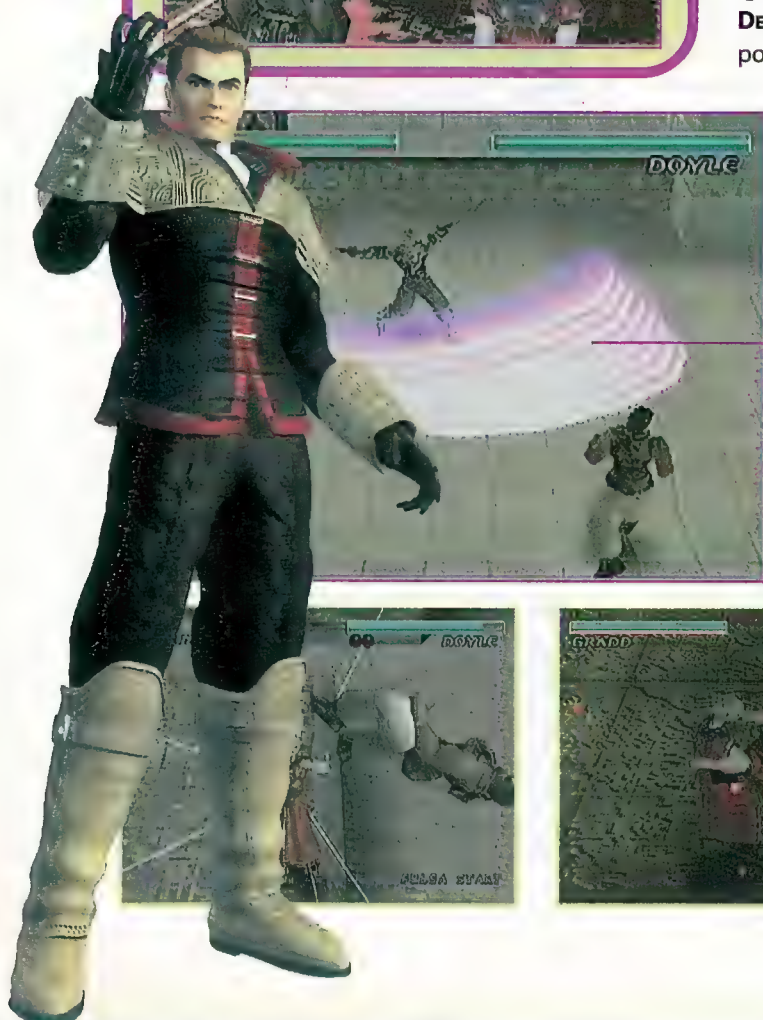
**DESTREGA** se hace especialmente notable en las escenas que hay entre combate y combate del modo Historia, mostradas en esta misma página con todo detalle. El conjunto general de este original **DESTREGA** lo convierte en un gran juego tanto para los amantes de los beat'em-up como para los jugones de los arcades de toda la vida, ya que une a la perfección, aunque en pequeñas dosis, el arte de la lucha y el combo y una divertida jugabilidad «no lineal».

DOC



Esta es una de las secuencias de la impresionante intro de **DESTREGA**. En este apartado también se nota la mano de los chicos de OMEGA FORCE, ya que es muy similar, incluso en los rasgos de los personajes que aparecen en ella, a la de DYNASTY WARRIORS.

96







JoyPad Tekken3 PlayStation



Dual Shock Colores PSX



Volante Dual Shock Pedal y Marchas PSX



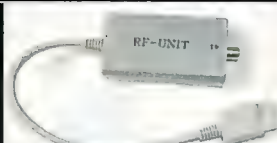
Pistola GUNCON Vibración + Pedal PSX



Pistola GUNCON Vibración PlayStation



Pistola Vibración SCORPIO + Pedal PSX



RF-Unit PlayStation



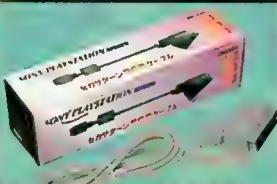
N64 Controller Pack + Memory Card 1Mb



Multitap Playstation



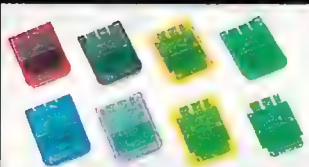
N-Pal Converter PSX



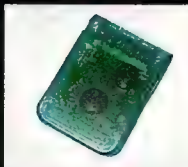
Smart Cable RGB PSX



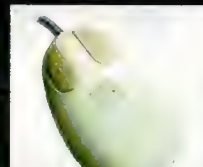
Game Hunter PSX (Action Replay)



Memory CARD 1 Mb PSX



8 Mb PSX



HyperMouse PSX

## DISTRIBUCIÓN DE ACCESORIOS PARA CONSOLAS

IMPORTADORES DIRECTOS (Sin Intermediarios)

PRECIOS SIN COMPETENCIA

Disponibles todos los títulos en DREAMCAST

VIRTUA FIGHTER 3, SONIC ADVENTURE, SEGA RALLY 2, POWER STONE, PSYCHIC FORCE 2012, MONACO GP 2, SUPER SPEED RACING, HOUSE OF DEAD 2 CON PISTOLA BLUE STINGER, MARVEL



Contacta con nosotros por teléfono:

**93 741 13 13**

O por e-mail: [info@gamestrading.com](mailto:info@gamestrading.com)



Transformador 110-220v



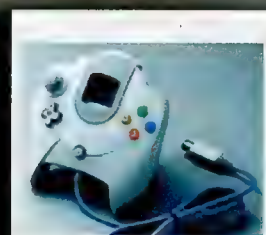
Visual Memory Dreamcast



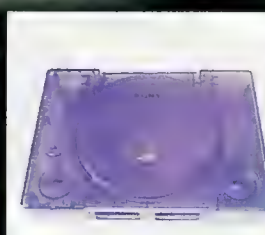
Cons.DREAMCAST +Segaally 2



Volante DREAMCAST



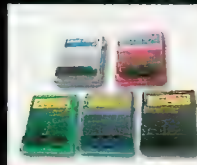
Pad DREAMCAST



PS Case



PAD Powerwing PSX



GAME HUNTER full color



RGB-AV Psx



VGA Box



Rumble Pack Dreamcast



PAD COLORES Normal PSX

## GAMES TRADING

C/Pompeu Fabra 37-43 local izda.

08302 Mataró (BARCELONA)

Tel. 93 741 13 13

Fax. 93 741 13 14

WEB. <http://www.gamestrading.com>

E-mail. [info@gamestrading.com](mailto:info@gamestrading.com)

novedades

accesorios



## Micromachines 64 Turbo

# MINIATURAS a todo ritmo

Uno de los **clásicos** y más **originales** juegos llega hasta Nintendo 64 recogiendo el salto a las tres **dimensiones**, ya dado en la versión para PlayStation.



La marca Micromachines se hizo popular gracias a unas miniaturas que simulaban todo tipo de vehículos. Sin embargo, la citada marca también está ligada al mundo de los videojuegos como uno de los títulos más divertidos dentro de los programas de conducción.

Desde su aparición para los 8 bits ha mantenido un esquema basado en carreras, situadas en los más diversos escenarios, en los que el objetivo es dejar fuera de pantalla a los rivales. En

este sentido, el nuevo programa mantiene el esquema original, aunque añade una dimensión más a las dos



que caracterizaron la serie hasta su llegada a **PLAYSTATION** (MICROMACHINES V3). De esta forma, los mil y un objetos que obstaculizan a los coches (desde paquetes de cereales a bolas de billar, pasando por cualquier utensilio imaginable), toman cuerpo aumentando la espectacularidad de los escenarios. La velocidad es otro de los elementos destacados, incluyendo cinco niveles diferentes que convierten las carreras en una auténtica



**ITEMS** Para añadir un poco más de interés se incluyen una serie de iconos (mazos, tenazas, bombas, etc.) que permiten retrasar a los competidores.



### SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	CODEMASTERS
PROGRAMADOR	CODEMASTERS

### VALORACION

La saga MICROMACHINES ha pasado de los 8 a los 64 bits conservando el espíritu del programa original. Con muchas similitudes con la versión para PLAYSTATION, el cartucho de NINTENDO 64 ofrece toda la jugabilidad de la serie combinada con unos magníficos gráficos en tres dimensiones. Aunque incorpora una amplia variedad de competiciones, el modo de ocho jugadores es el más entretenido.

### MICROMACHINES 64 TURBO

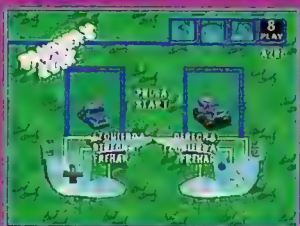
#### ARCADE

Megas	96
Jugadores	1-8
Vidas	3
Fases	48 CIRCUITOS
Continuaciones	NO
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK



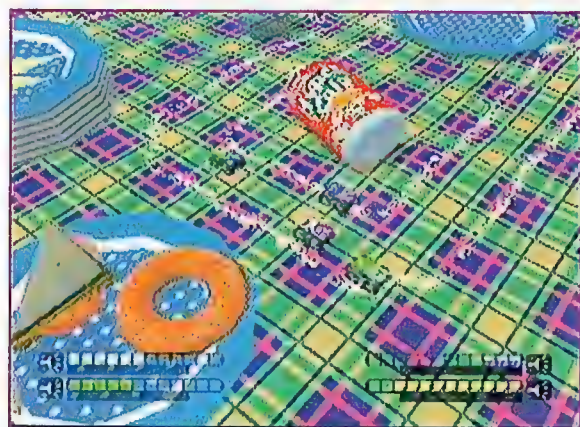
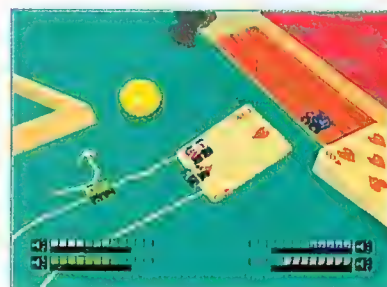
## Hasta 8 jugadores

El modo más divertido del programa es el que permite la participación simultánea de hasta ocho jugadores divididos en equipos de dos. Cada equipo se controla con un mando, ya que mientras los botones sirven para uno de los vehículos, el pad direccional controla el otro. Este sistema también es válido para que participen cuatro jugadores con dos mandos. Sólo se controla la dirección y el frenado.



## Circuitos

Los 48 escenarios convierten todo tipo de superficies en un auténtico circuito de carreras. Una mesa de cocina, un pupitre o una mesa de billar son sólo algunos de los ambientes en los que se desarrolla este espectacular programa.



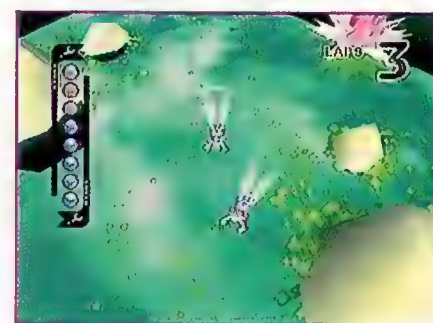
## Vehículos

La variedad de vehículos es una de las características del programa. Se incluyen desde camionetas de helados hasta tanques, pasando por lanchas motoras.



tica locura. Lógicamente es con la versión de **PLAYSTATION** con la que presenta una mayor similitud, que se deja notar hasta en el original sistema de menús. En el mismo, uno o más coches se desplazan por un circuito en el que las diferentes casetas representan la gran variedad de opciones. Así, pueden disputarse desde carreras contrarreloj, hasta competiciones con otros jugadores o con la máquina, utilizando un sistema de eliminatorias o de liguilla. Otro de los elementos fundamentales en la popularidad de la saga fue la incorporación de ocho jugadores simultáneos incluida en la segunda de las tres entregas que vieron la luz para **MEGA DRIVE**, concretamente en **MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT**. Este aspecto también ha sido afortunadamente recogido en el cartucho para **NINTENDO 64**, gracias al control con un mismo mando de dos vehículos diferentes.

CHIP & CE



El título de **CODEMASTERS** ha conseguido llegar desde los 8 bits a los 64, dejando sus señas de identidad en los 16 y en los 32 bits.

### GRAFICOS

el programa, tal y como ocurriera en la versión para **PLAYSTATION**, lleva las tres dimensiones a un juego inicialmente creado para 2D. el resultado es magnífico, a lo que se une la originalidad de los escenarios.

### MUSICA

A diferencia de lo que ocurre en la mayoría de juegos de conducción, la música está presente durante el desarrollo de las carreras. La adaptación de las melodías a cada circuito es una de las claves de su éxito.

### SONIDO FX

Los sonidos de los diferentes motores se unen a una amplia gama de sonidos en este apartado del juego. A ellos se unen las breves frases de los personajes al ser elegidos como pilotos.

### JUGABILIDAD

toda la jugabilidad de la saga **MICROMACHINES** se encuentra recogida en esta versión. La variedad de coches, de circuitos y sobre todo de competiciones hace que este apartado no tenga desperdicio.

### GLOBAL

# 91

- el modo de ocho jugadores simultáneos.
- la tardanza en llegar a los 64 bits.



# Un golpe GANADOR

## Anna Kournikova's Smash Court Tennis

La **atractiva** tenista rusa que tantas y tantas pasiones levanta por el mundo, y no precisamente por su juego, da nombre a la tercera parte de uno de los **clásicos** del deporte de la raqueta que se caracteriza por llevar el tenis a los lugares más insospechados.

**Jugabilidad** y sentido del humor en un solo programa

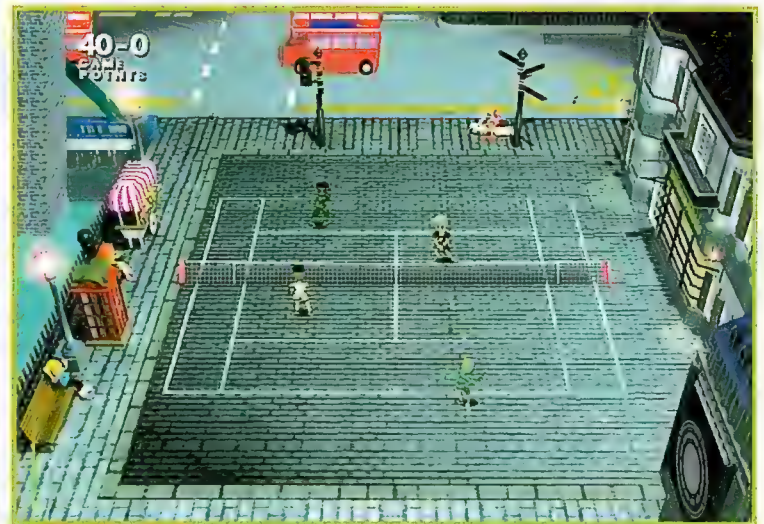
### SUPER information

FORMATO CD-ROM  
PRODUCTOR SONY C.E.  
PROGRAMADORA NAMCO

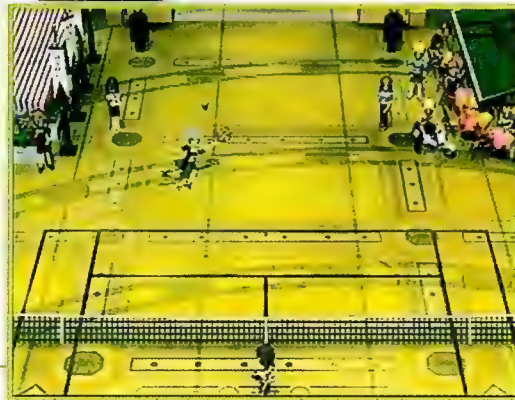


### Hace mucho tiempo

desde que SMASH TENNIS (FAMILY TENNIS en su versión nipona), llegó a **SUPER NINTENDO** para ofrecer un programa que situaba a jugadores cabezones y patiocortos en todo tipo de campos de juego. La llegada de la versión para **PLAYSTATION**, a la que se tituló NAMCO SMASH COURT TENNIS, no se hizo esperar, manteniendo el mismo esquema que su antecesor. Casi dos años y medio después aparece la tercera entrega, segunda para **PLAYSTATION**, en la que se sustituye el nombre de la compañía programadora por el



La presencia de Kournikova es una de las diferencias con la versión japonesa. Además, se han modificado algunas de las opciones y competiciones del juego.



El entorno que rodea a los campos es uno de los aspectos más destacados del programa. Excepto dos pistas, las restantes tienen superficie dura.



### VALORACION

La tercera parte de uno de los clásicos y más exitosos simuladores de tenis para los 16 bits (aunque una simulación muy peculiar), vuelve tras un largo periodo de espera. Aunque el diseño gráfico de los tenistas sea muy inferior al de sus competidores, la originalidad de los escenarios y la jugabilidad hacen que estemos ante uno de los simuladores de tenis más divertidos del mercado.

### ANNA KOURNIKOVA'S SMASH.

#### DEPORTIVO

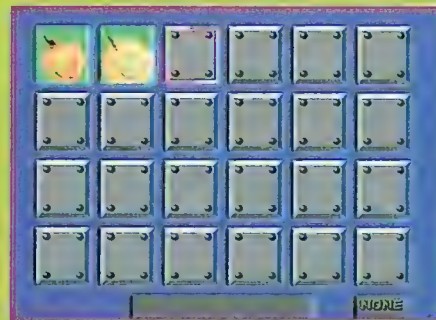
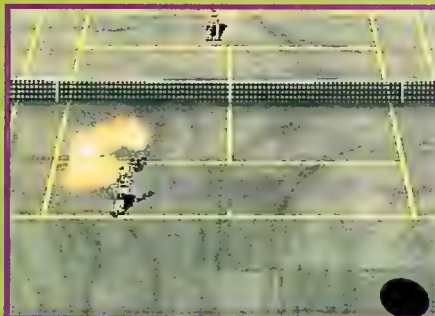
#### CD ROM

Jugadores	1-4 MULTITAP
Vidas	1
Fases	4 COMPETICIONES
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+DIGITAL
Grabar Partida	MEMORY CARD



## Modo Torneo

El objetivo de esta modalidad consiste en escalar puestos en la clasificación de tenistas. Para ello existen dos tipos de torneos (callejeros y *Grand Slam*), con los que se consiguen puntos y determinados poderes, como golpes más potentes.



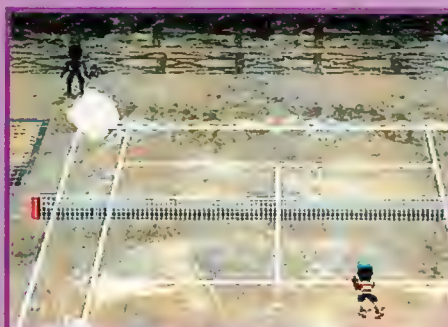
## Intro

de la tenista de moda: **Anna Kournikova**. Su aparición en el juego, aparte de la carátula, se centra en una larga *intro* en la que se ofrecen imágenes reales y se aprovecha para hacer un poco de publicidad de las marcas que firman su atuendo, así como del resto de su material deportivo. Además, entre los 25 jugadores incluidos, solamente el que

representa a la esbelta tenista no es fruto de la imaginación de los programadores. Con respecto a **Kournikova**, hay que señalar que no participó en la versión japonesa, a la que se tituló SMASH COURT 2. Sin embargo, esta no es la única diferencia con el programa europeo, ya que cambian algunos modos de juego. Así, desaparece el modo historia, en el



## Modo Smash Blast



Como novedad se incluye el modo *Smash Blast*. En el mismo se forman equipos de 5 jugadores que son eliminados cuando son achicharrados por la explosión de la bola, que se produce cuando la pelota bota dos veces en el mismo campo o cuando se termina un tiempo fijado. No puede jugarse contra la computadora.

La *intro* ofrece imágenes reales de **Kournikova**, y no desaprovecha la ocasión para hacer publicidad de las marcas deportivas utilizadas por la joven tenista.

### GRAFICOS

La sencillez de los personajes se compensa con su movilidad y con los impresionantes escenarios que rodean las diferentes pistas de juego. Algunos de los escenarios presentan elementos móviles, y otros interactivos.

### MUSICA

Los diversos escenarios permiten que la música tenga un papel más importante de lo que suele ser habitual en este tipo de simuladores. Las melodías acompañan durante los partidos adaptándose al entorno.

### SONIDO FX

Al tradicional tanteo se añade una impresionante sucesión de sonidos, desde los emitidos por los elementos móviles hasta las melodías que acompañan a las pelotas al impactar con diferentes materiales han sido cuidados al máximo.

### JUGABILIDAD

Los movimientos de cámara permiten seguir perfectamente el juego. Además, el control es muy sencillo, permitiendo realizar una aceptable relación de golpes.

### GLOBAL

**92**

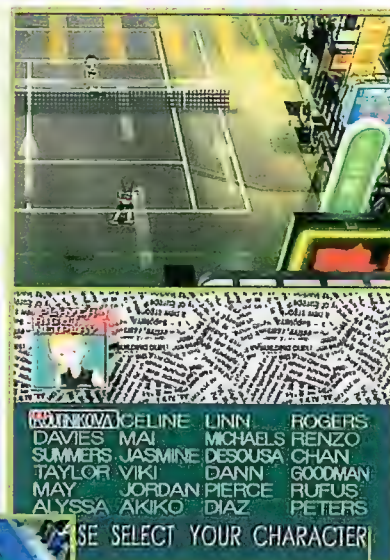
- + La espectacularidad de los escenarios recogidos.
- el modo *smash blast* podría incluirse para un solo jugador.



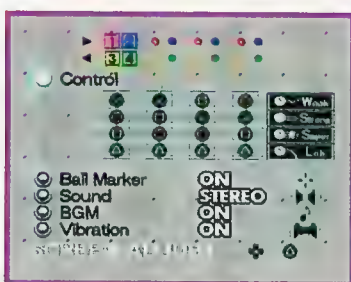
## Práctica



Junto al tradicional sistema de práctica, se incluye la posibilidad de poner a prueba nuestros reflejos en una especie de frontenis que sólo incluye una pared.



El diseño de los tenistas es muy sencillo, presentando unas medidas totalmente desproporcionadas. Kournikova es la única jugadora real.



que había que buscar a varios jugadores escondidos, existiendo la posibilidad de comprar diferentes objetos. Este modo ha sido sustituido por el denominado *Smash Blast*, en el que, con un número mínimo de dos jugadores, se emplean bolas explosivas. Por otra parte aparece un modo práctica, en el que se hace una aproximación al frontenis, y un modo torneo. En este último, hay que ganar puntos en la clasificación, logrando a la vez diferentes poderes. Los gráficos se basan en renderizaciones, ofreciendo unos movimientos muy suaves. Se mantiene la cámara única, que se desplaza en función de la situación de la pelota, ofreciendo la impresionante variedad de elementos que rodean las pistas. Entre estos elementos pueden verse a ciclistas,

fotoграфos y todo tipo de objetos, como cabinas de teléfono o coches, algunos de ellos móviles. Estos componen el decorado de los 10 escenarios que recrean desde un parque de atracciones a una calle de Londres, a los que se unen los otros cuatro campos, de corte formal, que reflejan los torneos del *Grand Slam*. El sencillo control permite un tenis muy dinámico, a los que se une la posibilidad de actuar sobre algunos de los elementos que rodean el juego. En cuanto a las diferencias con la anterior entrega, hay que citar el aumento de 4 campos y la desaparición del modo que permitía enfrentarse con los rivales para ganar diferentes objetos con los que adornar una pista. En resumen, un tenis tan atractivo como la *Kournikova*. CHIP & CE





**Web: [www.i-man.es](http://www.i-man.es)**

**Solo hay un sitio donde encontrar la variedad y cantidad que buscas, sin problemas de Stock, somos especialistas en accesorios para consola, disponemos de mas de 1.000 titulos en alquiler y mercado de segunda mano...**

**PS TWING Turbo**  
El volante definitivo  
Doble Vibracion  
Freno de mano  
Cambio de marchas



PARA: PLAYSTATION, NINTENDO 64, SATURN y PC

**PHANTER & REAL ARCADE**



**PELIGRO ARMAMENTO PESADO**

**MULTI-SISTEMA TOTAL**

NTSC-PAL compatible  
Sin instalacion  
Sin perder la garantia  
Cientos de trucos  
Visualizador grafico  
Gestor Memory Card



Ahora con 2M de RAM

**Memory Card's**



1 M

8 M

24 M

**EL TAMAÑO SI IMPORTA**

74 cm



5.900

**MONSTER STICK**

**Doble Stick Profesional**  
Botones de recreativa  
Auto-Fire & Slow Motion  
En exclusiva para I-MAN

**DIFERENCIATE**



**VARIOS COLORES**

**CARCASA TRANSPARENTE**

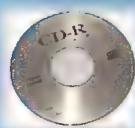
**SENCILLO**



**DOBLE**



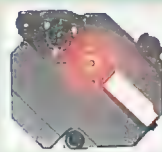
**CD-R**  
Siempre  
el mejor  
PRECIO



**Nuevos modelos**  
Todos los meses  
Visita nuestra  
WEB



**No rechazamos ninguna maquina en nuestro taller, reparamos lectores, puertos de mando & memory, fuentes de alimentacion, etc...**



**Tienes tienda?  
Llamanos!!!**



**Tel. 93 443 85 97 Fax. 93 443 80 06**  
**C/ Parlamento, 31 08015 Barcelona**



# El rey

## T'ai Fu: Wrath of the Tiger

Una vieja **leyenda** china ha servido de punto de partida a DREAMWORKS INT. para producir una original **simbiosis** de plataforma 3D y **beat'em-up** con un tigre experto en artes **marciales** como protagonista.



### Super Information

FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR ACTIVISION  
PROGRAMADORA DREAMWORKS INT.

Desde que fuera presentado a la prensa el pasado año en **Dublín**, DREAMWORKS INTERACTIVE ha tardado lo suyo en dar los últimos retoques a **T'AI FU: WRATH OF THE TIGER**, un peculiar **beat'em-up** para **PLAYSTATION** en el que el héroe es un tigre y los villanos no son macarras de barrio, sino cobras, mandriles y leopardos. Tomando como origen un

genuino cuento chino (y eso va sin segundas), la productora de **Spielberg, Katzenberg y Geffen** ha aunado un género tan viejo como es la lucha con lo último en entornos 3D, como la utilización de la tecnología **Morph-X** (responsable de la sorprendente animación del T-Rex de **JURASSIC PARK: EL MUNDO PERDIDO** de **PSX**). El resultado es un juego divertido, no muy excesivamente llamativo a nivel visual, pero que gracias a determinados elementos, como los **combos** y las llaves especiales que ejecuta el protagonista, se hace bastante atractivo a ojos de los amantes de la lucha más clásica. Como en el caso del **NINJA** de

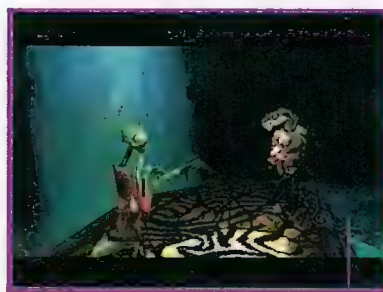
CORE, algunos usuarios podrán tachar de repetitiva la mecánica de **T'AI FU** (si bien es cierto que el desarrollo es siempre el mismo: avanzar, aparecen dos o tres malos, los liquidas y sigues adelante...), pero la carga «plataformesca» de algunos escenarios y el aprendizaje de nuevas técnicas a cargo de las enseñanzas del Maestro Mantis y otros personajes secundarios, logran salvar de la monotonía a esta fábula de animales antropomórficos (poseen rasgos humanos, como andar y luchar a dos patas), que podría pasar por una serie **Disney** de no ser por las continuas palizas a las que somete T'ai a sus enemigos. Técnicamente el juego es bastante bueno, destacando la animación de los personajes, y los escenarios (en especial los bosques), que están cargados de detalles. El único problema radica en la imposibilidad de cambiar de cámara, como suele ser



Los enemigos de **T'AI FU WRATH OF THE TIGER** se cuentan entre lo más granado de la selva... Cobras, monos, leopardos, plantas carnívoras... Acabar con ellos no será tarea fácil.

### VALORACION

Aún sin ser tan espectacular como **PARQUE JURÁSICO EL MUNDO PERDIDO**, ni tan rápido y adictivo como **PEQUEÑOS GUERREROS**, **T'AI FU** es uno de los mejores **beat'em-up** tipo **DOUBLE DRAGON** que se pueden adquirir hoy en día para **PLAYSTATION**. Sólo tres cosas le alejan de ser un título excepcional: La imposibilidad de elegir cámara, una vista más cercana que agrande el tamaño de los personajes y la incorporación de otro jugador simultáneo. A pesar de ello, es un buen juego, repetitivo, pero divertido.



**MAESTRO MANTIS** Es el responsable de enseñar a T'ai nuevas técnicas de combate a lo largo del juego, tanto de factura propia como basadas en otros animales.



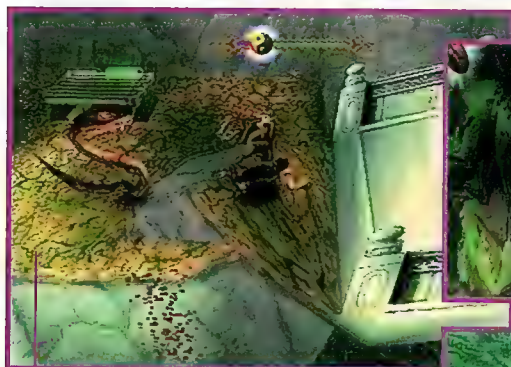
### T'AI FU: WRATH OF THE TIGER

PLATAFORMAS 3D/BEAT'EM-UP

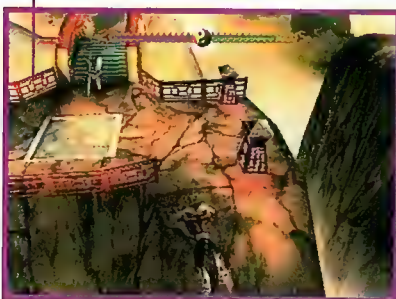
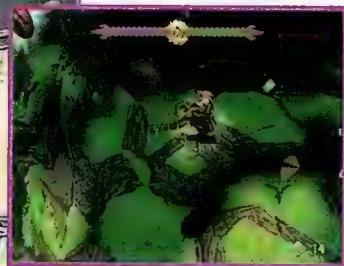
#### CD ROM

Jugadores	1
Vidas	5
Fases	20
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALÓGICO + VIBRACIÓN
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)



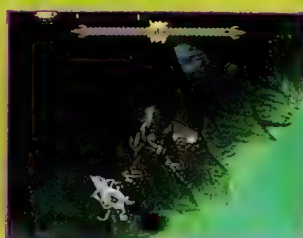
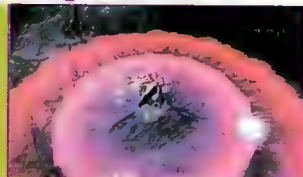
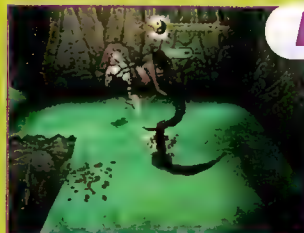
**COBRA LO TUYO, MALDITA**

Los enemigos que más se prodigan en el juego son sin duda las serpientes. Las encontrarás de todo tipo, desde pequeñas y escurridizas hasta grandes cobras.



habitual y necesario en todos los plataformas 3D, ofreciendo al juego en algunos casos una visión algo forzada que obliga al jugador a adivinar la distribución de algunas plataformas (con la consiguiente pérdida de vidas). Por lo demás, **T'ai Fu** logra responder a las expectativas, bastante altas, viniendo de los creadores de **PARQUE JURÁSICO: EL MUNDO PÉRDIDO** o **PEQUEÑOS GUERREROS**. Como en el caso de éste último, o en el del **NINJA** de **CORE**, **T'ai Fu WRATH OF THE TIGER** no será una obra maestra, pero al menos es divertido, largo y ofrece buenos detalles.

NEMESIS

**Despierta el tigre que hay en ti**

Los sucesivos encuentros con el maestro de T'ai, un viejo macho de Mantis Religiosa, y otros personajes secundarios, como el rey de los Leopardos, permitirán al felino protagonista aprender nuevas y demoledoras técnicas de lucha. Desde nuevos movimientos para sortear obstáculos hasta magias superdestructoras capaces de acabar con todos los rivales de la pantalla. Eso sí, la mejor arma de T'ai seguirá siendo su capacidad para ejecutar combos sobre el cuerpo de sus enemigos.

6R

GRAFICOS

MUSICA

SONIDO FX

JUGABILIDAD

GLOBAL

aunque el lejano punto de vista des- perdicia el gran tra- bajo de animación de los personajes, el juego presenta en general un impecable aspecto gráfico, en especial por los cui- dados escenarios, como los bosques.

La china milenaria se funde con la cultura del tecno en una banda sonora de gran calidad. Durante el juego se diluye (qui- zás demasiado para nuestro gusto) entre tanto fx, pero en la intro da buena prueba de su calidad.

el sonido de los puñetazos resuena tan contundente como el de las películas de BOB SPENCER y TERENCE HILL. Multitud de diálogos digitaliza- dos durante el juego (aunque por desgracia en inglés y sin nin- gún subtítulo).

La excelente idea de los combos y de adquirir nuevas téc- nicas de lucha duran- te el juego se ve lastrada por una mecánica algo repeti- tiva y la imposibili- dad de elegir cámara. eso sí, el juego es bastante divertido.

88

- + La capacidad del «prota- para encadenar combos.
- La injustificada ausencia de cualquier tipo de subtítulos.



# EXCESO

## *sin receso*

### Rush 2

Los incondicionales de la **divertida** y trepidante recreativa de Midway quedaron un tanto desengañados con la **primera** entrega de este título para Nintendo 64.

Es posible que Rush 2 les quite el **mal** sabor de boca... pero sólo un poco.



#### SUPER information

FORMATO CARTUCHO  
PRODUCTOR GTI  
PROGRAMADOR MIDWAY

que se refiere a gráficos y técnica, creemos que está lejos de aprovechar razonablemente las posibilidades de esta consola y sólo se han limitado a cumplir el expediente. Un buen ejemplo de ese espíritu poco constructivo, a pesar de vendernos la idea de que el juego cuenta con un montón de circuitos, es que en realidad se trata de diez con variaciones de sentido y condiciones atmosféricas. Si miramos los coches, en los que sólo se libran de la cuadratura del círculo las ruedas, nos daremos cuenta de



Aunque persista en su exagerada y tremendista concepción del mundillo de las carreras, **Rush 2** supone un pequeño salto de calidad en algunos de los aspectos más débiles de su antecesor. Para buena parte de los conocedores de la recreativa, **SAN FRANCISCO RUSH** para **NINTENDO 64** era una mala copia de una máquina divertida pero sin demasiada historia. Nadie podría negarle que su planteamiento gráfico era alegre, pero también resultaba innegable que sus coches y escenarios eran de lo más flojo que hemos visto. Aunque **RUSH 2** sea algo superior a su antecesor en todo lo



Cualquiera de las tomas del juego nos permitirá seguir la acción sin problemas, aunque os recomendamos las externas. Como en otros títulos, con las interiores es más difícil calcular las distancias.



#### VALORACION

Aunque han mejorado algunos aspectos con respecto a la anterior entrega, **RUSH 2** sigue siendo un juego peculiar en su concepción pero sin mucha garra. Estéticamente es un poco raro. Los coches son bastante mazacotes y más bien horrorosos, y los escenarios, aunque muy trabajados, parecen de la primera época de **NINTENDO 64**. Como ya va siendo hora de que los que programan para esta consola logren unos resultados, por lo menos, parecidos a los de **PLAYSTATION**, no vamos a pasar por alto los fallos e insuficiencias de **RUSH 2**.

#### RUSH 2

##### ARCADE-CONDUCCION

Megas	96
Jugadores	1-2
Coches	15
Circuitos	11
Continuaciones	SEGUN PUNTOS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER-PAK



## Al que el dos se lo dé...

que SAN FRANCISCO RUSH se lo bendiga. Viendo el resultado final parece que ni el santo que da nombre a la ciudad ha querido mojarse las manos. Aunque se han incluido algunas mejoras y novedades, la verdad es que este Rush 2 es bastante flojito y muy parecido a todo lo anterior.



Decorar el coche, hacer piruetas, dos jugadores y las nuevas ciudades, son otros alicientes del juego.



su escaso afán por superarse. Alguno pensará que han descuidado un poco estos temas por fiarlo todo a una gran jugabilidad pero, por desgracia, no es más que un juego entretenidillo que no encandilará ni a los puristas ni a los acérrimos de los arcades. A los primeros les sobrarán sus abundantes frivolidades y los segundos echarán de menos un poco más de la garra exigible a un arcade.

DE LUCAR



### GRAFICOS

Aunque se han esforzado bastante en mejorar todo el tema gráfico y es mucho más completo que su antecesor, su peculiarísimo diseño sigue sin convencernos. Los coches, entre otras cosas, son bastante feos.

### MUSICA

La diversidad de temas sólo ha servido para hacer un poco más variada y llevadera una inapropiada banda sonora. Pobre, poco imaginativa y muy reiterativa en ritmos, esta selección musical es muy mediocre.

### SONIDO FX

tan pobres y elementales como las músicas. Nada reales, nada convincentes y prácticamente iguales a los de la entrega anterior.

### JUGABILIDAD

el amplio número de circuitos y el complejo diseño de los mismos harán que estés entretenido durante algún tiempo, pero no deja de ser un juego demasiado simplón y con un planteamiento sin demasiada historia.

### GLOBAL

es entretenidillo y lo puede jugar cualquiera.

repite fallos y no mejora en mucho lo ya visto.



# El VIGILANTE pocho

**Vigilante 8**



Como Nintendo 64 no tiene ningún **representante** válido de este **género** en su catálogo, es posible que esta versión de Vigilante 8 pueda tentar a los usuarios. Es **inferior** a la de PlayStation pero está bastante bien.



**Esta inesperada** entrega para **NINTENDO 64** del juego de ACTIVISION **VIGILANTE 8** llega a **España** con un sigilo parecido al de la excelente versión para **PLAYSTATION**. Son de esas cosas que nunca podremos llegar a entender, pero como en lo que va de año ya nos ha ocurrido con otro par de títulos, tendremos que suponer que se trata de una nueva política informativa de las compañías. Para los que conozcan este título por la versión de **PSX**, les diremos que se trata del mismo juego con algunos cambios a nivel gráfico, pequeñas variaciones en la mecánica de juego y un pelín menos de velocidad en los coches y sus movi-



Con el cartucho de ampliación de memoria de **NINTENDO 64** los coches tienen un aspecto realmente impecable. Sin él la verdad es que hay una gran diferencia.

## SUPER information

FORMATO: CARTUCHO  
PRODUCTOR: ACTIVISION  
PROGRAMADORA: LUXOELUX



## VALORACION

Aunque la ausencia de competidores en este género en **NINTENDO 64** podría habernos motivado para darle un poco más de nota a esta versión de **VIGILANTE 8**, creemos que va siendo hora de que los programadores pongan un poco de más empeño. A pesar de las diferencias entre ambas consolas, los juegos de **PLAYSTATION** siempre son bastante más completos y debería ser al contrario. Como la excusa de que es más difícil programar para **NINTENDO 64** empieza a apestar, hemos decidido no seguir engañándonos más.

## VIGILANTE 8

### ARCADE

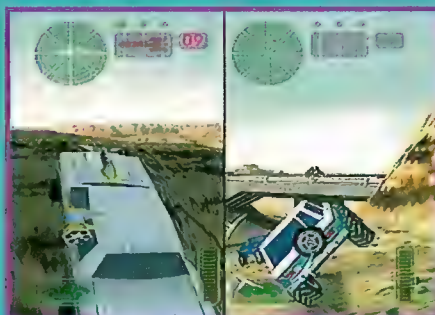
Megas	64
Jugadores	1-2
Escenarios	12
Continuaciones	INFINITAS
Expansion Pak	SI
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK



## Cosillas varias



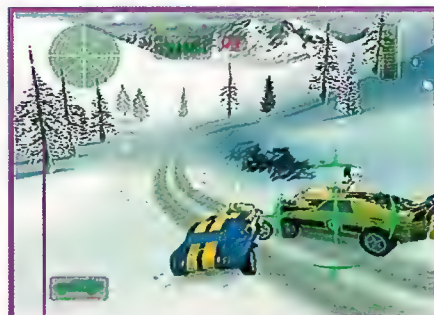
Por si alguno no recuerda bien cómo funcionaba esto, en **Vigilante 8** hay una serie de personajes secretos que irán apareciendo a medida que completemos las misiones de los protagonistas iniciales del modo *Quest*. También cuenta con un modo para dos jugadores que no está nada mal en calidad y opciones. La pantalla del trenecito es un recordatorio para que no os interpongáis en su camino ni en el del avión.



After laying down some heavy justice on the Coyotes...



Aunque no hay muchas perspectivas entre las que elegir, la toma interior aporta un mayor realismo a la acción.



Una de los consejos para no caer a las primeras de cambio es no disparar a lo loco. Antes de apretar el gatillo asegúrate de que la mirilla ya ha fijado el objetivo deseado.



mientos. Este último asunto, el cambio de rutinas en el comportamiento de los vehículos, supone una pequeña pérdida de gracia, más bien de garra y, al mismo tiempo, un aumento de la dificultad al no responder con la misma urgencia a nuestras maniobras de ataque y evasión. Con el cartucho

de ampliación de memoria este tema apenas se nota, pero sin él la verdad es que canta bastante. Tal vez, para compensar ese pequeño fallo, los programadores han incluido un nuevo modo de juego, *survival*, que hará las delicias de los más hábiles. Podríamos decir lo mismo de las nuevas

opciones para dos jugadores simultáneos, que pueden alargar la vida del cartucho, teniendo en cuenta que están bien hechas y tienen algunos elementos extras. Con estos añadidos y su simple pero entretenidísima mecánica de juego, creemos que podréis pasar un buen rato. **DE LUCAR**

## GRÁFICOS

## MÚSICA

## SONIDO FX

## JUGABILIDAD

## GLOBAL

en el modo de alta resolución todo está casi tan bien como en el de **PLAYSTATION**, pero en el modo normal baja un poco. Aún así han completado un buen trabajo.

el paso a cartucho se ha cargado buena parte de la calidad e incluso algunos temas de la extraordinaria banda sonora de **PSX**. Las que se han salvado han quedado un tanto distorsionadas.

tres cuartos de lo mismo aunque con consecuencias mucho menos lamentables. Están bien y son competentes, pero muchas de las voces parecen salir de un pozo.

al perder un poco de dinamismo en los movimientos y la respuesta de los coches, el juego se ha dejado en el camino algo de gracia. A pesar de ello no está del todo mal y se deja jugar.

# 87

es lo mejor que encontraréis en este género en **NINTENDO 64**.

es inferior en gráficos y jugabilidad al de **PLAYSTATION**.



# Echate a TEMBLARRRRRR

Game Boy Color

A Fondo

## Top Gear Rally

El mercado de Game Boy está **sufriendo** una importante **revolución** en los últimos meses, y en este sentido, Top Gear Rally protagoniza uno de los **sucesos** más curiosos.

**Hasta hace** muy poco, escasas personas pensarían que un juego de **GAME BOY COLOR** pudiese hacer algo más que presentar bonitos gráficos con color en pantalla. Los sorprendentes es que sólo ha sido necesario un poco de imaginación por parte de los ingenieros de NINTENDO para crear el que, hoy por hoy, es el primer juego para **GAME BOY** (y que sepamos, para todo tipo de consola portátil) con **Rumble Pak**. La puesta de largo del invento ha sido con este **TOP GEAR RALLY**, un divertido juego de conducción creado por

KEMCO. Vendrán otros que harán uso de este **hardware**, entre ellos **POKEMON PINBALL**, un título que promete bastante. Volviendo a **TOP GEAR RALLY**, decir que cuenta con la friolera de 8 circuitos y 16 vehículos (algunos de ellos muy curiosos), aunque en un principio sólo dos de ellos estarán disponibles. El movimiento de la carretera es muy bueno, desplazándose con rapidez y suavidad, aunque en el lado negativo encontramos el escaso tamaño de los vehículos y que éstos sólo aparezcan de uno en uno. **J. C. MAYERICK**

### VALORACION

La verdad es que el invento del Rumble Pak en GAME BOY es más que convincente. A partir de ahora, salirse de la carretera o chocar contra otro vehículo dejará de ser un simple suceso visual. A partir de ahora, sentiremos todas esas situaciones, y además con una fuerza considerable. El resultado de este primer título para GAME BOY con Rumble Pak es notable. ¿qué más nos deparará el futuro?

### TOP GEAR RALLY

#### CONDUCCION

Megas	8
Jugadores	1
Circuitos	8
Vehículos	16
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	NO

#### GRAFICOS

Aunque todos los circuitos son básicamente idénticos, es justo reconocer el excelente movimiento de la carretera, así como el simpático diseño de los vehículos, desde minis a la típica furgoneta americana.

#### MUSICA

Escasas músicas durante el juego para impedir que éstas interfieran con los efectos de sonido del juego. Al fin y al cabo, GAME BOY no está muy bien preparada para hacer las dos cosas a la vez.

#### SONIDO FX

La verdad sea dicha, el sonido no es el fuerte de este programa, aunque TOP GEAR RALLY cuenta con un sonido inédito hasta ahora: la vibración del Rumble Pak. Un curioso zumbido que nos avisará cuando las cosas vayan mal.

#### JUGABILIDAD

Al final, TOP GEAR RALLY acaba siendo un juego realmente divertido, y todo ello gracias a la sapiencia de sus creadores, que han administrado a la perfección los recursos de que disponían: 16 vehículos y 8 circuitos.

#### GLOBAL

# 87

- el Rumble Pak, aunque sólo sea por la novedad que supone.
- el tamaño de los vehículos y la extrema dificultad del juego.

**SUPER**  
**Information**  
FORMATO CARTUCHO  
PRODUCTOR KEMCO  
PROGRAMADOR KEMCO



#### RUMBLE RACE

GAME BOY es la tercera consola que hace uso de la vibración en sus juegos. La novedad, en este caso, es que el Rumble Pak se integra en el propio cartucho.



# Esto es **Game Boy Color** **A Fondo** **HOLLYWOOD**

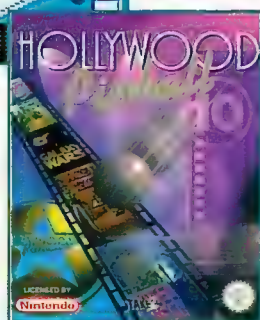
## Hollywood Pinball

Si eres un apasionado de los pinball, es muy **posible** que esta **última** producción de Tarantula te llegue al corazón. No esperes encontrar nada excepcional, pero sí un título divertido sin más.



**TABLEROS** Buenos gráficos, buenos movimientos, pero a la hora de la verdad, los tableros son algo sencillos.

**SUPER**  
**Information**  
FORMATO CARTUCHO  
PRODUCTOR TAKE2  
PROGRAMADOR TARANTULA



Desde que comentamos hace unos años el genial PINBALL FANTASIES, los pinball no se han prodigado en exceso en la portátil de NINTENDO. Por ello, siempre es bienvenido un juego como **HOLLYWOOD PINBALL**, que sin aportar demasiadas innovaciones al género, sí ofrece al menos una buena variedad de tableros con los que jugar. Siete tableros para siete temas diferentes, todos ellos «parodiando» exitosos títulos

«Hollywoodianos». Técnica-mente hay que destacar la suavidad del scroll y el movimiento, más o menos real, de la bola. En el lado negativo nos encontramos con la extrema sencillez de los diferentes tableros y la inexplicable ausencia de SRAM para el almacenamiento de las puntuaciones. De nada servirá que te hagas millones de puntos. La próxima vez que enciendas la consola, éstos se habrán volatilizado. J. C. MAYERICK

### VALORACION

● Llegar a pasar un buen rato con **HOLLYWOOD PINBALL** es relativamente sencillo, y más aún si se siente cierto afecto por este tipo de juegos. La presencia de siete tableros diferentes es realmente interesante, pero no entendemos que un pinball sea incapaz de almacenar las puntuaciones de los jugadores. Así, han eliminado uno de sus mayores atractivos.

### HOLLYWOOD PINBALL

#### PINBALL

Megas	8
Jugadores	1
Bolas	3
Tableros	7
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

#### GRAFICOS

Ante todo, **HOLLYWOOD PINBALL** ofrece unos tableros variados en su configuración y llenos de color. De lo que no estamos muy seguros es de que los elementos que los conforman cuenten con una calidad muy elevada.

#### MUSICA

En la pantalla de selección de nivel hay una opción, muy grande por cierto, que permite desactivar la música. Esto, más o menos, lo dice todo. Las músicas que oírás si no las desactivas, son melodías clásicas.

#### SONIDO FX

Mucho sonido de rebote, campanitas por aquí, clics por allá, pero a la hora de la verdad, los efectos no están ni mucho menos logrados. Sirven para dar ambiente, eso sí, que finalmente es el objetivo principal.

#### JUGABILIDAD

Al final, como suele ocurrir con este tipo de juegos, **HOLLYWOOD PINBALL** acaba siendo un juego muy divertido, sobre todo cuando se consiguen los bonus de cada tablero. Lástima que no se almacenen records.

#### GLOBAL

# 81

- + el número de tableros y el movimiento bastante logrado de la bola.
- es imperdonable que un juego tipo pinball no almacene los records.



# Intento

**Sport Cars GT**

# FALLIDO



Es posible que, como dicen en Electronic Arts, la **versión** para PC de Sports Car GT sea la **bomba...** pero esta entrega para PlayStation, más que un bombazo, es casi un **petardo** y con muy poca mecha.

Electronic Arts pretendía que **SPORTS CAR GT** fuera el relevo de **GRAN TURISMO**, el monarca indiscutible del género en **PLAYSTATION**, pero el resultado ha sido tan pobre que es posible que ahora se estén arrepintiéndolo de haber planteado unas expectativas tan elevadas. Por decirlo de una manera gráfica, es como comparar un Seat Ibiza con un Ferrari Maranello: nadie puede negar que ambos son coches, pero nadie podría negar tampoco las diferencias. **SPORTS**

**CAR GT** es una producción mucho más modesta y simplona, que no roza ni de lejos los niveles de calidad gráfica y técnica ni la amplísima oferta de vehículos, circuitos y modos de juego de **GRAN TURISMO**. Aunque no hay nada en **SPORTS CAR GT** que esté tan mal hecho

como para decir que es un horror, tampoco hallaréis nada en él para poder quitaros la sensación de estar ante un juego programado deprisa y corriendo, y sin prestar atención a las



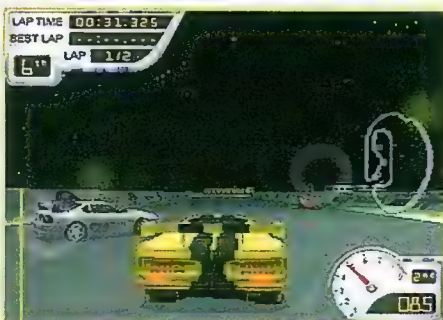
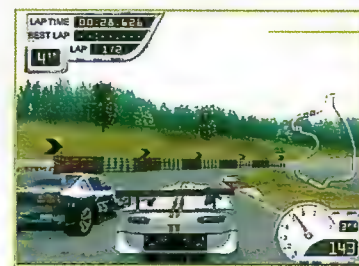
mínimas exigencias creadas por la fuerte competencia existente en este género en **PLAYSTATION**. **SPORTS CAR GT** es vistoso en lo gráfico, limitadito en lo técnico y entretenidillo en cuanto a lo que se refiere a jugabilidad. Con esas cualidades tan contadas y la tremenda

## SUPER Information

FORMATO CD ROM  
PRODUCTOR ELECTRONIC ARTS  
PROGRAMADOR WESTWOOD STUDIOS



**RECUPERAR** posiciones en **SPORTS CAR GT** es relativamente sencillo en los circuitos con curvas. En los giros nuestros rivales son más precavidos que una abuela con la sal.



**SIN MUCHA GARRA** y con unos movimientos brusquetes, **SPORTS CAR GT** parece un juego hecho a toda prisa.



## VALORACION

● EA ha dado grandes juegos de conducción a **PLAYSTATION**, pero **SPORTS CAR GT** no va a ser uno de ellos. Resulta extraño que un título tan poco competitivo y con tantas lagunas haya logrado pasar el corte de los expertos testadores de EA. No se puede destacar nada sobresaliente pero tampoco criticar cosas terriblemente mal hechas.

## SPORT CARS GT

### CONDUCCION

#### CD ROM

Jugadores 1-2

Circuitos 7

Coches 40

Continuaciones 3

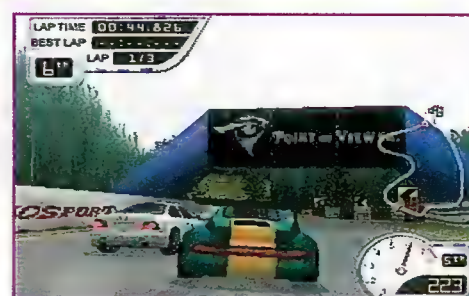
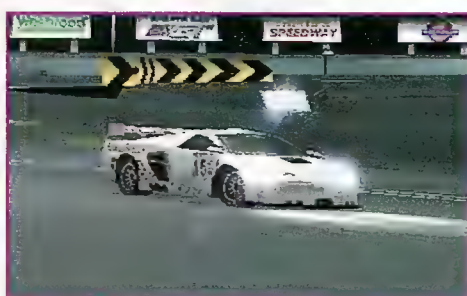
Dual Shock

ANALOGICO+VIBRACION

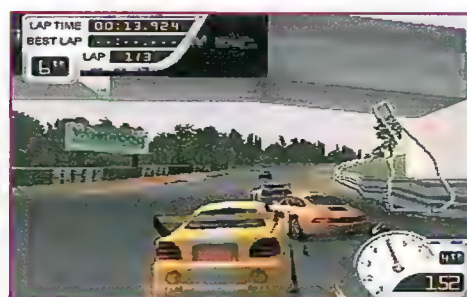
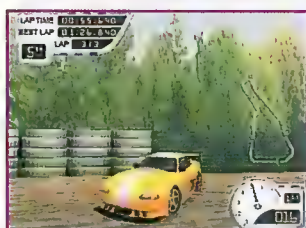
Grabar Partida

MEMORY CARD (1 BLOQUE)





Aunque existe la opción de jugar con daños, los efectos son bastante pobres y limitados.

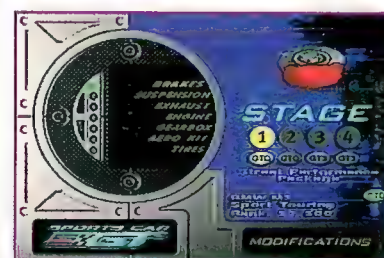
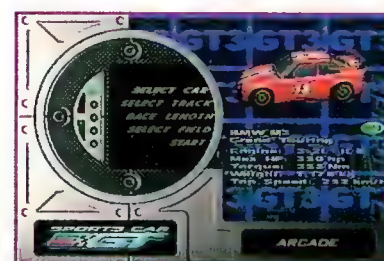


limitación de contar sólo con tres modos de juego, incluyendo el de para dos jugadores simultáneos, no deberían haberse planteado la pretenciosa comparación con GRAN TURISMO.

Por mucho que los dos aborden temas parecidos, el planteamiento de uno es lo más grande que hemos visto, y el de este SPORTS CAR GT es lo que ya tenemos más que visto.

DE LUCAR

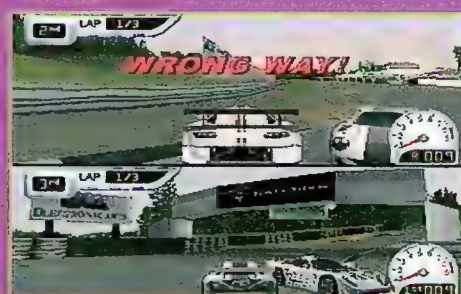
## Potenciales



Para tener opciones de estar en cabeza en las categorías más avanzadas de competición no tendremos más remedio que mejorar el coche.

## Dos Jugadores

El modo para dos jugadores simultáneos de SPORTS CAR GT es bastante completito en cuanto a opciones y puede daros algunas horas más de juego. Lo único que le podemos criticar es que sus movimientos sean aún más bruscos que en el modo individual. Tampoco le habrían venido nada mal unos cuantos circuitos propios.



### GRAFICOS

Aunque los coches no están del todo mal, los movimientos son bastante bruscos y el número de recorridos es insuficiente para un juego con tan pocos modos de juego.

### MUSICA

unas cuantas canciones sencillas, de ritmos variados y abundante orquestación que te entretendrán durante las carreras, pero que no creemos que acabes tarareando.

### SONIDO FX

acordes con el resto del juego. Al igual que en el apartado gráfico, se ha buscado el mayor realismo posible, pero tampoco han andado muy finos y no dejan de ser la mar de normalitos.

### JUGABILIDAD

desde la primera partida tendrás la sensación de que está algo anticuado y que sus modos de juego son escasos para un juego con tan pocos circuitos. Es entretenidillo pero muy flojo si lo comparamos con la oferta actual en este género.

### GLOBAL

algunos circuitos son entretenidos con coches potentes. pocos modos de juego y muy pocos circuitos y más bien discretos.



# El LAGARTO de Jaén

GEX 64



## SUPER information

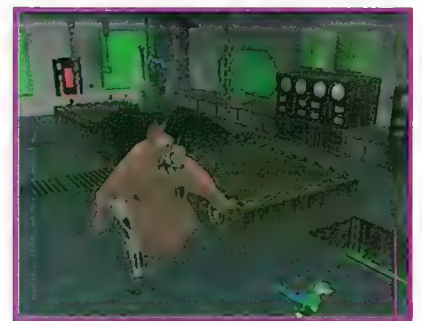
FORMATO CARTUCHO  
PRODUCTOR PROEIN  
PROGRAMADOR REALTIME ASSOC

«El bicho que picó al tren». Al fin, el reptil más famoso del mundo lúdico hace aparición en Nintendo 64. La **diferencia** con la versión PlayStation es **preocupante**, tanto por el retraso de más de un año con respecto a la versión PSX como por su **infame** calidad general.

Más de un año separan las versiones de **GEX 64** para NINTENDO y GEX 3D, la versión aparecida para **PLAYSTATION**, hecho que sería perfectamente excusable si al menos CRYSTAL DYNAMICS (o REALTIME ASSOCIATES, verdaderos programadores de la versión **N64**) hubiera logrado superar o al menos igualar la gran calidad que, por aquellos tiempos, la versión para los 32 bits de SONY atesoraba. El resultado obtenido por la gente de

REALTIME se podría calificar de mediocre, sobre todo teniendo en cuenta los altos niveles de calidad gráfica a los que se está llegando en **NINTENDO 64**, tanto con la

ayuda de la expansión de RAM como sin ella. El **engine 3D** utilizado en **GEX 64** resulta atractivo en pantallas estáticas, ya que su aspecto visual es similar al de GEX 3D (versión **PSX**), pero con la ventaja de que todos sus gráficos poseen el recurrido efecto **anti-aliasing**, pero a la hora de moverse, **GEX 64** es de lo peor que hemos visto en **NINTENDO 64**. El escenario se mueve con una brusquedad realmente ridícula que, unido al hecho de que el manejo con el **stick** analógico es absurdo, ya que el juego lo reconoce como digital (pulsado/no pulsado 8 direcciones), hacen del juego un auténtico tormento, tanto para jugar-



## Los mid-bosses

Ese «peaso» de bicho que persigue a Gex es uno de los varios Mid-Bosses que os iréis encontrando antes de llegar al combate final contra el malvado Rez. Como podéis observar en la pantalla, Moshoo Pork es clavadito a **DE LUCAR**.



114



## VALORACION

si eres un gran amante de los buenos plataformas 3D, ni se te ocurra jugar a este lamentable **GEX 64**. Si aun así estás convencido de que te lo quieres comprar, primero asegúrate de que en tu estantería ya residen **BANJO-KAZOOIE**, **SUPER MARIO 64** y hasta incluso **GLOVER** o **STARSHOT**. Si no es así, cómprate cualquiera de los mencionados antes de decantarte por este cutre **GEX 64**.

## GEX 64

### PLATAFORMAS 3D

Megas	61
Jugadores	1
Vidas	5
Fases	32
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	51
Grabar Partida	CONTROLLER PAK



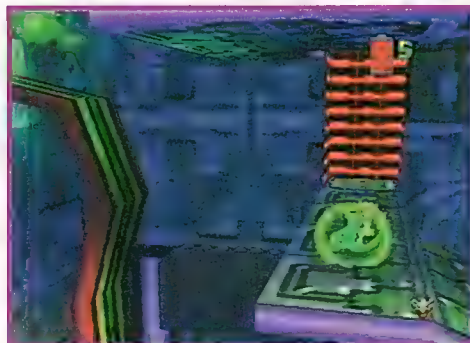
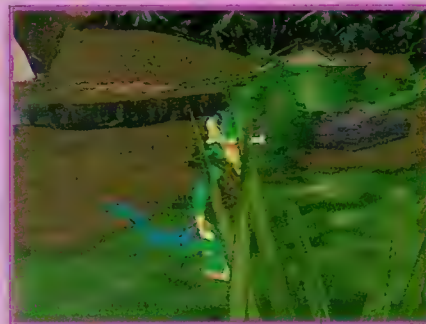
## Disfraces

Una de las cualidades más interesantes del juego es la capacidad de GEX de cambiarse de disfraz. En el juego de PSX, GEX podía cambiarse de disfraz, pero en esta versión de NINTENDO 64, la capacidad de cambiarse de disfraz se ha mejorado. Ahora GEX puede cambiarse de disfraz en cualquier momento durante el juego, lo que le permite explorar los niveles de una manera más creativa.



Los disfraces de GEX son:
 

- Dinosaurio
- Geco
- Rata
- Oso
- Lobo
- Gato
- Pájaro
- Conejo
- Zorro
- Morsa
- Serpiente
- Araña
- Escorpión
- Caracol
- Molusco
- Pulpo
- Cangrejo
- Crustáceo
- Molusco
- Pulpo
- Cangrejo
- Crustáceo



## TITANIC

La única mejora con respecto a la versión PSX es la inclusión de un nuevo nivel, Titanic, en el que Gex se meterá en un traje de neopreno para explorar las profundidades marinas y los restos del gran buque.



lo como para verlo moverse mientras alguien sufre jugando. La jugabilidad, uno de los aspectos que convertían la versión de **PLAYSTATION** en uno de los pocos plataformas 3D jugables del momento, tampoco se salva, ya que añadido al problema del *stick* analógico, se encuentra el de las lamentables cámaras utilizadas durante el juego, que cambiarán bruscamente y sin previo aviso sin darnos tiempo a rectificar la dirección en la que vamos embalados

sin remedio, y que nos hará caer por el borde de las plataformas hacia una muerte segura. Juegos como éste hacen que una gran consola como **NINTENDO 64**, capaz de albergar en su interior potencia como para manejar el suave entorno de **BANJO-KAZOOIE** o incluso de **SUPER MARIO 64**, sea menospreciada y calificada de mediocre por la vasta legión de poseedores de **PLAYSTATION**. Para hacer esto, **REALTIME ASSOCIATES**, no hagáis nada. **DOC**



## GRAFICOS

el engine de GEX 64 es realmente malo. no sólo posee un frame rate bajísimo, además, sufre unos saltos y unas ralentizaciones impresionantes en cuanto se mezclan unos pocos elementos en pantalla.

## MUSICA

este es el punto más agraciado del programa de **REALTIME ASSOCIATES**. Menos mal que la banda sonora de la versión **PLAYSTATION** estaba creada para el chip de sonido, de lo contrario, incluso en este aspecto GEX 64 quedaría en ridículo.

## SONIDO FX

por si no fuera poco con las despreciables frases digitalizadas de Leslie Phillips que han colocado en los labios de GEX, la calidad tanto de las voces como de los efectos de sonido no pasa en ningún momento de los 22 khz.

## JUGABILIDAD

el sistema de juego utilizado es similar al de PSX, pero el hecho de que se haya perdido la posibilidad de utilizar el *stick* analógico en condiciones, unido a la brusquedad de las cámaras, echan por tierra este apartado.

## GLOBAL



- + pese a todo, GEX, el geco, me sigue cayendo bien.
- el juego es lamentable, pero lo peor es el uso que le han dado al *stick* analógico.



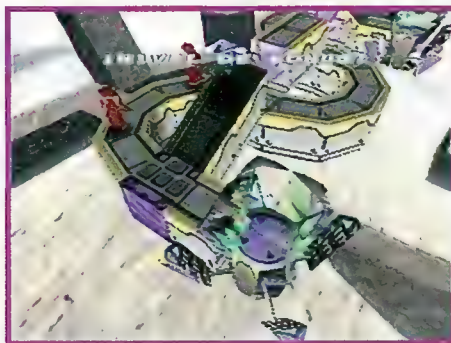
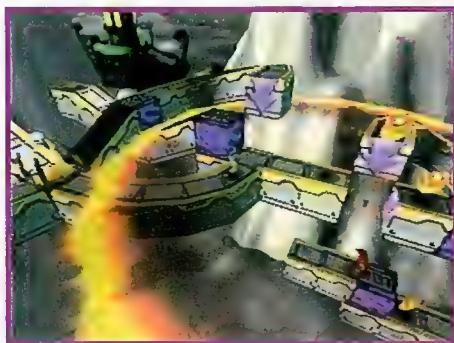
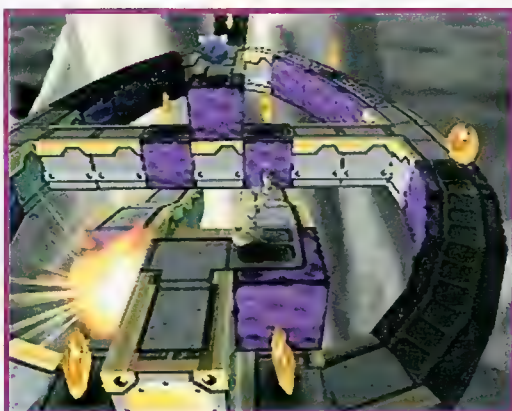
# Menudo SOCAVON

Nintendo 64

A Fondo

## Lode Runner

Hay que tener mucha **imaginación** para visionar un Lode Runner **en 3D**. Y aún más para hacer que éste sea **divertido**. Lo primero se ha logrado, pero lo segundo, ni de **lejos**.



118

SUPER	
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	BIG BANG S.



### VALORACION

Hay ciertas cosas que deben ser como tienen que ser. Lode Runner fue un genial juego en 2D cuyo paso a las 3D no ha sido ni mucho menos satisfactorio. Algo falla cuando un remake es menos divertido que el original.

Con **Lode Runner 3D** nos ha pasado algo curioso, pero bastante común con las versiones «mejoradas» de clásicos del videojuego. Hemos disfrutado más capturando las pantallas de la versión original de 1984 que con la nueva adaptación creada por BIG BANG SOFT. ¿El motivo? No lo sabemos, pero seguramente resida en lo ideal de una representación 2D (aunque sea muy sencilla) frente a los modernos, pero a veces insulsos, entornos 3D. **LODE RUNNER 3D**, volviendo a lo nuestro, es una recreación más o menos fiel del original, técnicamente correcta y divertida en ocasiones, pero no lo suficiente para realizar el gran desembolso al que obliga.

J. C. MAYERICK

## Lode Runner original



Si quieres pasártelo bien, búscate unos recreativos con la máquina original y echa unas cuantas partidillas. Ya verás...

## LODE RUNNER 3D

### PUZZLE

Megas	64
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	80+
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (4)

### GRAFICOS

el entorno 3D, pese a lo extraño que pueda parecer en un principio, es de lo mejorcito de todo el juego. sobre todo destaca el uso de quicktime VR para crear los fondos virtuales más alucinantes que hemos visto en N64.

### MUSICA

si el aspecto gráfico se ha tratado con rigor, no podemos decir lo mismo de las melodías, que además de no resultar en absoluto atractivas, incitan a su desactivación desde el pertinente menú de opciones de audio.

### SONIDO FX

algo más trabajado, más en la línea general del juego. buenos y variados efectos de sonido, con alguna otra digitalización, pero sin destacar en ningún momento. como otras muchas veces, pasará desapercibido.

### JUGABILIDAD

el Lode Runner original era mucho más divertido que esta versión 3D. eso lo dice todo. y es que muchas veces los programadores se empeñan en crear «criaturas» que no tienen ningún sentido hoy por hoy.

### GLOBAL



- el efecto creado con el quicktime VR es realmente espectacular.
- no merece la pena desembolsar tanto dinero en Lode Runner 3D.



# PlayStation

PERIFÉRICOS

**CENTRO MAIL**

www.centromail.es



**AÚN NO  
TIENES  
NUESTRA  
TARJETA**

Hazte socio y  
recibirás GRATIS  
nuestro catálogo, el único  
en España con más de  
1.000 productos, y podrás  
participar en sorteos y promociones especiales.



**RECOMENDADOS**



pedidos por teléfono

902-17-18-19

pedidos por internet

www.centromail.es



**CENTRO MAIL**

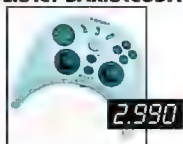
**CABLE EURO-AV  
(RGB)**



**CABLE SCART AV LOGIC 3  
(EUROCONECTOR)**



**CONTROL PAD  
INTERACT BARRACUDA**



**CONTROL PAD INTERACT  
BARRACUDA 2**



**C. PAD LOGIC 3  
CHALLENGER**



**C. PAD PERFORMANCE  
DUAL IMPACT**



**C. PAD THRUSTMASTER  
SHOCKHAMMER**



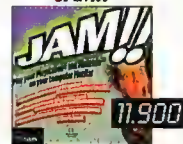
**CONTROLLER**



**CONTROLLER DUAL  
SHOCK**



**JAM!!**



**JOYSTICK ANALOG**



**JOYSTICK ARCADE  
STICK ASCIIWARE**



**JOYSTICK LOGIC 3  
DOMINATOR**



**LINK CABLE**



**LINK CABLE  
LOGIC 3**



**MALETIN  
CONSOLE CASE**



**MALETIN GAME  
MULTI-CASE LOGIC 3**



**MALETIN  
JUEGOS CD CASE**



**MEMORY CARD  
SONY**



**MOUSE (RATÓN)**



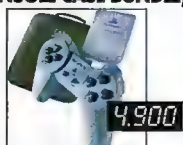
**MUEBLE SPACE  
STATION LOGIC 3**



**MULTI TAP**



**PACK PERIFÉRICOS  
(CONSOLE CASE BUNDLE)**



**PISTOLA G-CON 45**



**P. LOGIC 3 PREDATOR 2  
SILVER PSX/SAT**



**PISTOLA LOGIC 3  
PROTECTOR 2 PSX/SAT**



**RFU ADAPTOR  
(VERSION 2)**



**THE GLOVE**



**ULTRA RACER MINI  
WHEEL PERFORMANCE**



**VOLANTE ACCESS LINE  
RACE 32/64 COMPACT**



**VOLANTE ACCESS LINE  
RACE 32/64 SHOCK2**



**VOLANTE INTERACT  
V3 RACING WHEEL**



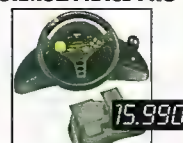
**VOLANTE LOGIC 3  
TOP DRIVE 2 WHEEL**



**VOLANTE MAD CATZ DUAL  
FORCE RACING WHEEL**



**V. THRUSTMASTER  
FORMULA RACE PRO**





TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

BALEARES 1.000 PTAS.

<b>ABE'S ODDYSEE</b>  PlayStation 3.990	<b>ACTUA SOCCER</b>  PlayStation 3.490	<b>ACTUA SOCCER 3</b>  PlayStation 4.990	<b>ADIDAS POWER SOCCER</b>  PlayStation 3.490	<b>AIR COMBAT</b>  PlayStation 3.490	<b>ALIEN TRILOGY</b>  PlayStation 3.990	<b>BATMAN &amp; ROBIN</b>  PlayStation 3.990
<b>BLAM! MACHINEHEAD</b>  PlayStation 1.990	<b>BUST-A-MOVE 2</b>  PlayStation 3.990	<b>COMMAND &amp; CONQUER</b>  PlayStation 3.990	<b>COMMAND &amp; CONQUER RED ALERT</b>  PlayStation 3.990	<b>CONSTRUCTOR</b>  PlayStation 3.990	<b>COOL BOARDERS 2</b>  PlayStation 3.490	<b>CRASH BANDICOOT</b>  PlayStation 3.490
<b>CRASH BANDICOOT 2</b>  PlayStation 3.490	<b>CROC</b>  PlayStation 3.990	<b>DARKLIGHT CONFLICT</b>  PlayStation 1.990	<b>DESTRUCTION DERBY</b>  PlayStation 3.490	<b>DESTRUCTION DERBY 2</b>  PlayStation 3.490	<b>DOOM</b>  PlayStation 3.990	<b>EL MUNDO PERDIDO</b>  PlayStation 3.990
<b>FANTASTIC FOUR</b>  PlayStation 3.990	<b>FINAL FANTASY VII</b>  PlayStation 3.490	<b>FORMULA 1</b>  PlayStation 3.490	<b>FORMULA 1 '97</b>  PlayStation 3.490	<b>FORSAKEN</b>  PlayStation 3.990	<b>G-POLICE</b>  PlayStation 3.490	<b>GRAN TURISMO</b>  PlayStation 3.490
<b>GRAND THEFT AUTO</b>  PlayStation 4.990	<b>HEART OF DARKNESS</b>  PlayStation 4.990	<b>HERCULES</b>  PlayStation 3.490	<b>INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO</b>  PlayStation 3.890	<b>INTERNATIONAL TRACK &amp; FIELD</b>  PlayStation 3.890	<b>JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA</b>  PlayStation 3.990	<b>LOADED</b>  PlayStation 3.490
<b>MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE</b>  PlayStation 3.990	<b>MICKEY'S WILD ADVENTURE</b>  PlayStation 3.490	<b>MICRO MACHINES V3</b>  PlayStation 4.490	<b>MORTAL KOMBAT TRILOGY</b>  PlayStation 3.990	<b>MOTO RACER</b>  PlayStation 3.990	<b>PANDEMONIUM</b>  PlayStation 3.490	<b>PORSCHE CHALLENGE</b>  PlayStation 3.490
<b>PROJECT OVERKILL</b>  PlayStation 3.990	<b>RAYMAN</b>  PlayStation 3.290	<b>RESIDENT EVIL</b>  PlayStation 3.990	<b>RIDGE RACER</b>  PlayStation 3.490	<b>RIDGE RACER REVOLUTION</b>  PlayStation 3.490	<b>ROAD RASH</b>  PlayStation 3.990	<b>SCARS</b>  PlayStation 4.990
<b>SHADOW GUNNER</b>  PlayStation 4.990	<b>SOUL BLADE</b>  PlayStation 3.490	<b>SOVIET STRIKE</b>  PlayStation 3.990	<b>SPACE JAM</b>  PlayStation 3.990	<b>SUPER CROSS '98</b>  PlayStation 3.990	<b>TEKKEN</b>  PlayStation 3.490	<b>TEKKEN 2</b>  PlayStation 3.490
<b>TENNIS ARENA</b>  PlayStation 4.990	<b>TIME CRISIS</b>  PlayStation 3.490	<b>TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP</b>  PlayStation 4.990	<b>TOMB RAIDER</b>  PlayStation 4.990	<b>TOMB RAIDER II</b>  PlayStation 4.990	<b>TOSHINDEN</b>  PlayStation 3.490	<b>TOTAL DRIVIN'</b>  PlayStation 3.990
<b>TRUE PINBALL</b>  PlayStation 3.990	<b>V-RALLY</b>  PlayStation 4.990	<b>V2000</b>  PlayStation 4.990	<b>WIPE OUT</b>  PlayStation 3.490	<b>WIPE OUT 2097</b>  PlayStation 3.490	<b>WORMS</b>  PlayStation 3.990	<b>XENOCRACY</b>  PlayStation 4.990



# PlayStation

## NOVEDADES

**CENTRO MAIL**  
www.centromail.es

<b>ABE'S EXODUS</b>  PlayStation. 8.490	<b>AKUJI THE HEARTLESS</b>  PlayStation. 8.490	<b>ALL STAR TENNIS '99</b>  PlayStation. 7.490	<b>ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS</b>  PlayStation. CONS.	<b>APOCALYPSE</b>  PlayStation. 8.490	<b>ASTERIX</b>  PlayStation. 7.490	<b>BLOOD LINES</b>  PlayStation. 6.990
<b>BLOODY ROAR 2</b>  PlayStation. 7.490	<b>BOMBERMAN</b>  PlayStation. 7.490	<b>BOMBERMAN FANTASY RACING</b>  PlayStation. 7.490	<b>BREATH OF FIRE III</b>  PlayStation. 6.490	<b>BUGS BUNNY LOST IN TIME</b>  PlayStation. CONS.	<b>BUST-A-MOVE 4</b>  PlayStation. 6.990	<b>CIVILIZATION II</b>  PlayStation. 8.490
<b>COOL BOARDERS 3</b>  PlayStation. 7.990	<b>CRASH BANDICOOT 3 WARPED</b>  PlayStation. 7.990	<b>CROC 2</b>  PlayStation. CONS.	<b>DARK STALKERS 3</b>  PlayStation. 7.490	<b>DREAMS</b>  PlayStation. 7.490	<b>DUKE NUKEM: TIME TO KILL</b>  PlayStation. 8.490	<b>FIFA '99</b>  PlayStation. 7.490
<b>FORMULA 1 '98</b>  PlayStation. 7.990	<b>GEX: DEEP COVER GECKO</b>  PlayStation. 8.490	<b>GLOBAL DOMINATION</b>  PlayStation. 7.490	<b>GUARDIAN'S CRUSADE</b>  PlayStation. 8.490	<b>HUGO</b>  PlayStation. 7.990	<b>INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO '98</b>  PlayStation. 6.490	<b>KENSEI SACRED FIST</b>  PlayStation. 7.990
<b>LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER</b>  PlayStation. 8.490	<b>MARVEL SUPERHEROES vs. STREET FIGHTER</b>  PlayStation. 7.490	<b>MEDIEVIL</b>  PlayStation. 7.990	<b>MEGAMAN LEGENDS</b>  PlayStation. 7.490	<b>MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2</b>  PlayStation. 7.490	<b>MONKEY HERO</b>  PlayStation. CONS.	<b>MORTAL KOMBAT 4</b>  PlayStation. 8.490
<b>MOTO RACER 2</b>  PlayStation. 7.490	<b>MUSIC</b>  PlayStation. 6.990	<b>NBA LIVE '99</b>  PlayStation. 7.490	<b>NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE</b>  PlayStation. 7.990	<b>POCKET FIGHTER</b>  PlayStation. 5.990	<b>POPULOUS III: EL PRINCIPIO</b>  PlayStation. 7.990	<b>PRO 18: WORLD TOUR GOLF</b>  PlayStation. 7.490
<b>PRO BOARDER</b>  PlayStation. 7.990	<b>PRO PINBALL: BIG RACE USA</b>  PlayStation. 7.990	<b>R-TYPE DELTA</b>  PlayStation. 6.990	<b>RALLY CROSS 2</b>  PlayStation. 6.990	<b>RESIDENT EVIL 2</b>  PlayStation. 7.990	<b>RETRO FORCE</b>  PlayStation. 7.490	<b>RIVAL SCHOOLS</b>  PlayStation. 7.490
<b>ROLLCAGE</b>  PlayStation. 7.490	<b>RUGRATS: SEARCH FOR REPLAR</b>  PlayStation. 7.990	<b>RUNNING WILD</b>  PlayStation. 6.990	<b>SPORTS CAR GT</b>  PlayStation. 7.490	<b>SPYRO THE DRAGON</b>  PlayStation. 7.990	<b>STREET FIGHTER COLLECTION 2</b>  PlayStation. 6.990	<b>T'AI-FU</b>  PlayStation. 8.490
<b>TANK RACER</b>  PlayStation. 7.490	<b>TEKKEN 3</b>  PlayStation. 8.490	<b>TENCHU STEALTH ASSASSINS</b>  PlayStation. 8.490	<b>THE GRANSTREAM SAGA</b>  PlayStation. 6.990	<b>TIGER WOODS '99</b>  PlayStation. 7.490	<b>TOCA TOURING CARS 2</b>  PlayStation. 8.490	<b>TOMB RAIDER III</b>  PlayStation. 8.490
<b>TRIPLE PLAY BASEBALL 2000</b>  PlayStation. 7.490	<b>UEFA CHAMPIONS LEAGUE 98/99</b>  PlayStation. 7.490	<b>V-RALLY 2</b>  PlayStation. CONS.	<b>VIVA FOOTBALL</b>  PlayStation. 6.990	<b>WARZONE 2100</b>  PlayStation. 8.490	<b>WCW/NWO THUNDER</b>  PlayStation. 8.490	<b>WING OVER 2</b>  PlayStation. 8.490

pedidos por teléfono:

9 0 2 1 7 1 8 1 9

**CENTRO MAIL**



# GAMEBOY GAMEBOY COLOR

## GAME BOY POCKET



7.990

## GAME BOY



6.990

## GAME BOY POCKET COLORES



7.990

## ADAP. CORRIENTE GAMESTER



990

## ADAP. CORRIENTE LOGIC3



1.490

## BATERÍA POWERPACK GAMESTER



2.490

## GAME BOY CAMARA



7.990

## GAME BOY PRINTER



9.490

## MALETIN DELUXE CASE LOGIC 3



2.990

GAME BOY PRINTER PAPEL 1.490

## GAME BOY COLOR



12.490

## LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2



2.990

## GAME BOY COLOR + LIGHT MAX 2

13.990

## THE LEGEND OF ZELDA DX



5.990

## TOP GEAR RALLY



6.490

ALADDIN 4.490	BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3.990	DONKEY KONG LAND 3.990	DONKEY KONG LAND 2 3.990	DR. MARIO 2.990	DUCK TALES 4.490
F1 RACE 2.990	HERCULES 5.490	MARIO & YOSHI 2.990	MULAN 5.990	ODDWORLD ADVENTURES 4.990	PEQUEÑOS GUERREROS 5.990
SEA BATTLE 4.990	STREET FIGHTER II 3.990	SUPER MARIO LAND 3.990	SUPER MARIO LAND 2 3.990	SUPER MARIO LAND 3 3.990	SUPER RC PRO-AM 3.990
ASTERIX & OBELIX 5.490	BATTLESHIP CONS.	BUGS BUNNY & LOLA BUNNY 4.990	BUGS BUNNY CRAZY CASTLE 3 5.990	BUST-A-MOVE 4 5.990	CENTIPEDE 5.490
DROPZONE 5.990	FROGGER 5.490	GAME & WATCH GALLERY 2 4.990	GEX: ENTER THE GECKO 6.490	HEXCITE 4.990	HOLLYWOOD PINBALL 5.490
INTER. SUPERSTAR SOCCER '99 5.890	KLUSTAR 4.990	LEGEND OF THE RIVER KING 5.990	LOGICAL 5.990	LUCKY LUKE 5.490	MAYA THE BEE 5.990
MEN IN BLACK: THE SERIES 6.490	MORTAL KOMBAT 4 5.990	NBA JAM '99 5.990	PITFALL 6.490	POCKET BOMBERMAN 4.990	QUEST FOR CAMELOT 5.990
RAMPAGE WORLD TOUR 5.990	SHADOWGATE CLASSIC 5.990	SPY vs. SPY CONS.	SUPER BREAKOUT 5.490	SUPER MARIO BROS. DELUXE 5.990	SYLVESTER & TWEETY 4.990
TETRIS DX 4.990	THE SMURFS' NIGHTMARE 5.490	TUROK 2: SEEDS OF EVIL 5.990	V-RALLY 5.490	WARIOLAND 2 5.990	WWF ATTITUDE 5.990



## 1080° SNOWBOARDING



8.490

## AEROGAUGE



6.990

## ALL STAR TENNIS '99



9.490

## BEETLE ADVENTURE RACING



9.490

## BODY HARVEST



6.990

## BUCK BUMBLE



8.490

## CENTRE COURT TENNIS



10.990

## COPA DEL MUNDO: FRANCIA '98



4.990

## DOOM 64



4.990

## EXTREME G2



8.990

## F-1 WORLD GRAND PRIX



5.990

## GEX 64



9.490

## GOLDEN EYE 007



5.990

## KNIFE EDGE



10.490

## LODE RUNNER 3D



9.490

## LYLAT WARS



5.990

## MARIO KART 64



5.990

## MARIO PARTY



9.490

## MICRO MACHINES 64 TURBO



9.490

## MISSION: IMPOSSIBLE



7.490

## MONACO G.P. RACING SIM.2



9.490

## NBA COURTSIDE



5.990

## NBA JAM '99



10.490

## NBA LIVE '99



9.490

## OLYMPIC HOCKEY '98



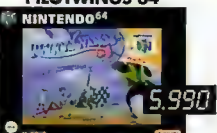
4.990

## PENNY RACERS



10.490

## PILOTWINGS 64



5.990

## QUAKE 64



4.990

## RUSH 2: EXTREME RACING USA



9.990

## SCARS



5.990

## SNOWBOARD KIDS



5.990

## SOUTH PARK



10.490

## STAR WARS: R. SQUADRON



9.490

## STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER



6.990

## TOP GEAR OVERDRIVE



10.990

## TWISTED EDGE SNOWBOARDING



10.490

## V-RALLY '99 EDITION



7.490

## WAIALAE COUNTRY CLUB GOLF 64



5.990

## WAVE RACE



5.990

## WIPE OUT 64



9.990

## CASTLEVANIA



11.490

## FIFA '99



9.490

## STAR WARS: EPISODE 1-RACER



9.490

## THE LEGEND OF ZELDA



8.990

## TUROK 2: SEEDS OF EVIL



9.990

## NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER



25.990

## NINTENDO 64 MARIO PAK

19.900

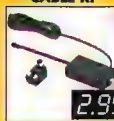


## CABLE EXTENSION LOGIC 3



1.490

## CABLE RF



2.990

## C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD



3.990

## CONTROLLER



4.990

## JAM!!



11.900

## MALEIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3



4.990

## MANDO DE CONTROL COLORES



4.990

## MEMORY CARD ACCESS LINE 256 KB



1.490

## MEMORY CARD DATEL NEXGEN 1 Mb (4x)



2.990

## MEMORY EXPANSION PAK



4.990

## MEMORY PAK (CONTROLLER PAK)



2.990

## POWER RAM EXPANDER 4 MEG DATEL



4.990

## RUMBLE PAK



3.490

## RUMBLE PAK + MEMORY PAK



5.990

## TRILOGY 64



4.790

## ULTRA RACER MINI WHEEL PERFORMANCE



5.490

## VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 COMPACT



8.990

## VOLANTE ACCESS LINE RACE 32/64 SKOCK 2



11.990

## VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL



11.990

## VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1



14.990

## VOLANTE MAD CATZ STEERING WHEEL FORCE



12.990



# SATURN VIDEO Nintendo NEOGEO Pocket

## NEOGEO POKET.



PLATINUM SILVER



CAMOUFLAGE



AQUA BLUE



MARBLE BLUE



CLEAR



WHITE



BLUE



ANTHRACITE



PVP - 1.500



PVP - 1.900



PVP - 1.500



PVP - 1.500

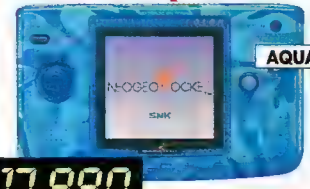


PVP - 1.900

### ACCESORIOS POKET Y POKET COLOR

ADAPTADOR DE CORRIENTE	3.900
AURICULARES	2.200
LINK CABLE	3.600

## NEOGEO POKET. COLOR



AQUA BLUE

17.990



ANTHRACITE



CLEAR



PLATINUM SILVER



STONE BLUE



PVP - 1.900



PVP - 1.900



PVP - 1.900



PVP - 6.900

CONTROL PAD LOGIC 3  
MASTER PAD 32 PS/SAT



1.990

JOYSTICK ARCADE  
SATURN STICK



1.990



ATARI ARCADE'S  
G. HITS V.1



PVP - 1.990

BLAM!  
MACHINEHEAD



PVP - 3.990

CYBERIA



PVP - 3.990

DARIUS II



PVP - 2.990

DUKE  
NUKEM 3D



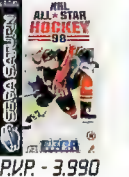
PVP - 3.990

MIGHTY HITS



PVP - 3.490

NHL ALL-STAR  
HOCKEY '98



PVP - 3.990

ROBO PIT



PVP - 3.990

SCORCHER



PVP - 2.990

TUNNEL B-1



PVP - 4.990

VIRTUAL ON



PVP - 2.990

WORLDWIDE  
SOCCER '97



PVP - 2.490

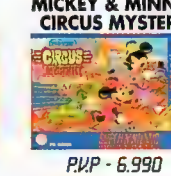
## SUPER NINTENDO



PVP - 6.990



PVP - 5.990



PVP - 6.990



PVP - 6.990



PVP - 4.990



PVP - 5.990



PVP - 4.990



PVP - 4.990



PVP - 4.990



PVP - 4.990

## DRAGON BALL GT LA SERIE



PACK 1 (VOL. 1 Y 2) - 1.995



PACK 2 (VOL. 3 Y 4) - 1.995



PACK 3 (VOL. 5 Y 6) - 1.995



PACK 4 (VOL. 7 Y 8) - 1.995



PACK 5 (VOL. 9 Y 10) - 1.995



VOL. 11 - 1.795



VOL. 12 - 1.795



PVP - 1.995



PVP - 1.995



PVP - 1.995



PVP - 1.995



PVP - 2.995



PVP - 2.995



PVP - 2.995



PVP - 2.995



PVP - 1.995



PVP - 1.995



PVP - 1.995



PVP - 1.995



PVP - 1.995

## VIDEO



pedidos por internet: [www.centromail.es](http://www.centromail.es)



**NUEVO CENTRO**  
**SEVILLA**  
M. DE PARADAS  
C.C. PZA. DE ARMAS  
PZA. LEGION  
EST. BUS  
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38  
PZA. LEGION, S/N  
TEL: 954 915 604

**A CORUÑA**  
PZA. PONTE-VERDE  
JUAN FLOREZ  
DONANTES  
C/ DONANTES DE SANGRE, 1  
TEL: 981 143 111

**A CORUÑA Santiago**  
PZA. JOSE ANTONIO  
C/ CARLOO  
P. PEDRO DE M.  
P. ARGENTINA  
C/ RODRIGUEZ CARRACIDO, 13  
TEL: 981 599 288

**ÁLAVA Vitoria**  
P. DE LA SEDA  
LA FLORIDA  
M. IRADIER  
C/ ONDUBA S.  
C/ MANUEL IRADIER, 9  
TEL: 945 137 824

**ALICANTE**  
GRAN VIA  
C.C. GRAN VIA  
VIA NORD  
C/ GRAN VIA LOCAL B-12  
AV. GRAN VIA S/N  
TEL: 965 246 951

**ALICANTE**  
PZA. TOROS  
P. MARIANA  
C/ LA BARCA  
C/ MADRE MARIANA, 24  
TEL: 965 143 998

**ALICANTE Benidorm**  
JUPITER  
AV. LOS LUNONES  
MULTICINES  
AV. DE LOS LUNONES, 2  
ED. FIDESTER JUPITER  
TEL: 966 813 100

**ALICANTE Elche**  
V. BLASCO IBÁÑEZ  
C. SANZ  
MARIA BLICH  
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29  
TEL: 965 467 959

**ALICANTE Elda**  
REYES CATOLICOS  
AV. J. M. GONZALEZ  
AV. J. MARTINEZ GONZALEZ, 16-18 B  
TEL: 965 397 997

**ALMERIA**  
G. MARAÑÓN  
H. PINZON  
ESTACION AUTOCAR  
AV. ESTACION  
PZA. BARCELONA  
AV. DE LA ESTACION, 26  
TEL: 950 260 643

**ASTURIAS Gijón**  
AV. COSTA  
AV. CONSTITUCION  
AV. DE LA CONSTITUCION, 8  
TEL: 985 343 719

**BALEARES Palma**  
V. ALBAÑANA  
PZA. OBISPO B. DE PALOU  
P. DEZCALUAR Y NET  
C/ PEDRO DEZCALUAR Y NET, 11  
TEL: 971 720 071

**BALEARES Palma**  
C.C. PORTO PI CENTRO  
AV. L. GARCIA ROCA, 54  
TEL: 971 403 573

**BARCELONA**  
GRAN VIA  
C.C. GLORIES  
DIAGONAL  
C.C. GLORIES, LOCAL A-112  
AV. DIAGONAL, 280  
TEL: 934 860 044

**BARCELONA**  
PASSEIG DE GRACIA  
C/ PAU CLARIS, 97  
TEL: 934 126 310

**BARCELONA**  
P. MARIANA  
C/ SANTIS, 17  
TEL: 932 766 923

**BARCELONA Badalona**  
AV. MARIT  
PZA. DE LA VILLA  
C/ SOLEAT, 12  
TEL: 934 644 897

**BARCELONA Badalona**  
C/ OLIVAR  
COM. EUROPEA  
C.C. MONTIGALA  
C/ OLIVAR, S/N  
TEL: 934 654 876

**BARCELONA Manresa**  
C/ OLIVAR, LOCAL 10  
C/ ANGE GUINER, 21  
TEL: 938 721 094

**BARCELONA Mataró**  
PZA. XICA  
C/ SAN CUSTODIO, 13  
TEL: 937 960 716

**BARCELONA Sabadell**  
P. FRANCESC MACO  
C/ ELIAC  
C/ ELIAC, 24 D  
TEL: 937 136 116

**BURGOS**  
J. BRAVO  
C.C. CAMINO DE LA PLATA  
S. ROQUE  
C/ LA PLATA, LOCAL 7  
AV. CASTILLA Y LEON  
TEL: 947 222 717

**CÁDIZ Jerez**  
P. PORVENIR  
D. F. DE HERRERA  
EST. AUTOBUSES  
C/ MARIAMANTA, 10  
TEL: 956 337 962

**CÓRDOBA**  
C. MARCELO  
PZA. DE LAS TENDILLAS  
C/ MARIA CRISTINA, 3  
TEL: 957 498 360

**GIRONA**  
CREU  
RUTIA  
EMIU GRAHIT  
C/ EMIU GRAHIT, 65  
TEL: 972 224 729

**GIRONA Figueras**  
J. MARAGALL  
P. MOREIRA  
MONTURICOL  
C/ MOREIRA, 10  
TEL: 972 675 256

**GIRONA Palamós**  
AV. ENRIC VINCE  
C/ ENRIC VINCE, S/N  
TEL: 972 601 665

**GRANADA**  
MULTI-CHINES  
RECOLECCION  
L. BRAILLE  
C/ RECOLECCION, 39  
TEL: 958 266 954

**GUIPÚZCOA S. Sebastián**  
AV. ISABEL II  
PZA. DE IRUN  
C/ ISABEL II, 23  
TEL: 943 445 660

**GUIPÚZCOA Irún**  
AV. GUINIZO  
C/ GUINIZO, 7  
TEL: 943 635 293

**HUESCA**  
MONTEROS  
C/ ARGENSOLA, 2  
TEL: 974 230 404

**JAÉN**  
PASAJE MAZA, 7  
TEL: 953 258 210

**LA RIOJA Logroño**  
GRAN VIA  
C/ ALFONSO XIII  
AV. DOCTOR MURCIA, 6  
TEL: 941 207 833

**LAS PALMAS**  
C/ LA BALBUENA, LOCAL 1, 2, 3  
C/ LA BALBUENA, LOCAL 1, 2, 3  
TEL: 928 418 218

**LAS PALMAS**  
CLUB NAUTICO  
AV. ALCAZAR-TANERAS  
PRESIDENTE ALVEAR  
C/ PRESIDENTE ALVEAR, 3  
TEL: 916 436 220

**LEÓN Ponferrada**  
DR. FLEMING  
PZA. REP. ARGENTINA  
C/ DOCTOR FLEMING, 13  
TEL: 987 011 480

**MADRID**  
C/ FREGADOS, 34  
TEL: 917 011 480

**MADRID**  
P. STA. MARIA DE LA CAJETA, 1  
TEL: 916 171 115

**MADRID**  
C.C. LA VAGUADA, LOCAL 1-5  
AV. MONTEPEDE LEMOS, S/N  
TEL: 913 782 222

**MADRID**  
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13  
AV. GUADALAJARA, S/N  
TEL: 917 758 892

**MADRID**  
C/ MONTEBA, 32, 2º 2  
TEL: 915 224 979

**MADRID Alcalá de H.**  
C/ MAYOR, 89  
TEL: 918 802 692

**MADRID Alcobendas**  
C/ PICASSO, LOCAL 11  
C/ CONSTITUCION, 15  
TEL: 916 520 367

**MADRID Alcorcón**  
C/ OLIVEROS, 47  
TEL: 916 436 220

**MADRID Getafe**  
C/ MADRID, 27 POSTERIOR  
TEL: 916 813 538

**MADRID Las Rozas**  
C/ BURGOCENTRO, LOCAL 25  
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37  
TEL: 916 374 703

**MADRID Móstoles**  
C/ PORTUGAL, 8  
TEL: 916 171 115

**MADRID Pozuelo**  
C/ LA HERRERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5  
TEL: 917 990 163

**MADRID Torrejón**  
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 33  
C/ TORREJON-AJALVIR, Km 5  
TEL: 916 562 411

**MÁLAGA**  
C/ ALFONSO, 14  
TEL: 952 615 292

**MÁLAGA Fuengirola**  
AV. M. SAENZ TEJADA  
AV. JESUS SANTOS REIN, 4  
EDIF. OISOL  
TEL: 952 463 800

**MURCIA**  
PZA. EMILIO D. REVOLTA  
C/ PASOS DE SANTIAGO S/N  
EDIF. CONDESBALLE  
TEL: 968 294 704

**NAVARRA Pamplona**  
C/ PINOZ ARSITA, 7  
TEL: 948 271 806

**PONTEVEDRA Vigo**  
C/ EL DUAYEN, 8  
TEL: 986 432 682

**SALAMANCA**  
C/ TORO, 84  
TEL: 923 261 681

**STA. CRUZ TENERIFE**  
C/ RAMÓN Y CAJAL, 42  
TEL: 922 293 083

**SEGOVIA**  
C.C. ALMIZARA, LOCAL 21  
C/ REAL S/N  
TEL: 921 463 462

**SEVILLA**  
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4  
AV. ANDALUCIA, S/N  
TEL: 954 675 223

**VALENCIA**  
C/ PINOZ BENITO, 5  
TEL: 963 804 227

**VALENCIA**  
C.C. EL SAUER, LOCAL 32 A  
C/ EL SAUER, 16  
TEL: 963 339 619

**VALENCIA Gandia**  
C/ PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10  
PARKING DE ACTIVIDADES  
TEL: 962 950 551

**VALLADOLID**  
C.C. AVENIDA  
P. TORRELLA, 54-56  
TEL: 983 221 828

**VIZCAYA Bilbao**  
PZA. ARRIQUIBAR, 4  
TEL: 944 103 673

**VIZCAYA Las Arenas**  
C/ DEL CLUB, 1  
TEL: 944 447 703

**ZARAGOZA**  
C/ ANTONIO SANGENIS, 6  
TEL: 976 336 156

**ZARAGOZA**  
C/ CAJAL, 14  
TEL: 976 216 271

**Tu pedido de forma sencilla**

**¿Cómo realizar tu pedido?**

**Por Teléfono**

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

**Por Fax**

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos tus datos al número de fax: **913 803 449**

**Por Internet**

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

**¿Cómo recibir tu pedido?**

**Por Transporte Urgente**

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cual podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio -en el que está incluido también el embalaje, y el seguro- es:

- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. EL PORTE ES GRATUITO. (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso**. No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

**CUPÓN DE PEDIDO**

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

**Envío por Transporte Urgente**

España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas

**IMPORTE TOTAL**

**Pedido realizado por:**

Nombre: \_\_\_\_\_ Apellidos \_\_\_\_\_  
Calle/Plaza: \_\_\_\_\_ Nº \_\_\_\_\_ Piso \_\_\_\_\_ Letra \_\_\_\_\_  
Ciudad: \_\_\_\_\_ C.P. \_\_\_\_\_  
Provincia: \_\_\_\_\_ Tf.: ( ) \_\_\_\_\_  
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número \_\_\_\_\_ E-mail \_\_\_\_\_



# la nueva RPG generación

**MADE IN JAPAN**



todos aquellos que, como yo, aman los RPG. **SAGA FRONTIER 2** os espera.

Coordinado por **THE ELF**

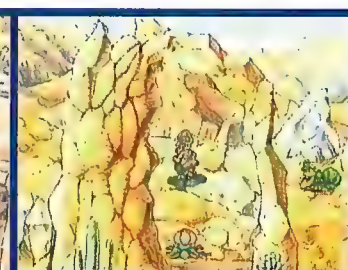
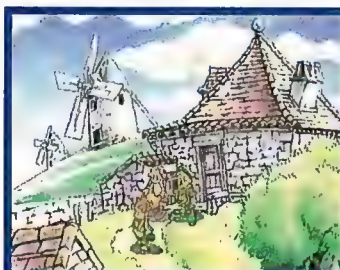
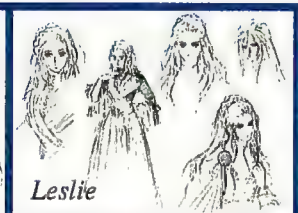
Consciente de la gran cantidad de aficionados a los RPG que hay en este país y de la escasa información de calidad sobre este género, quiero llenar ese vacío con esta sección, que espero de corazón se convierta en un pequeño refugio de

En este pequeño pueblecito comenzarán las andaduras de nuestro protagonista. Aquí conocerás a otros personajes vitales en el juego.



124

## Intro

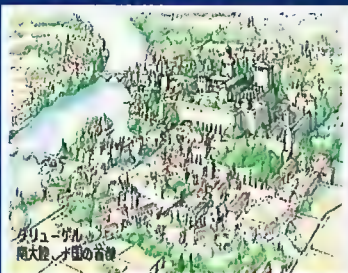


**E**ste mes voy a mostraros la última incursión de SQUARE en el género con el segundo capítulo de **SAGA FRONTIER** para **PLAYSTATION**, y el octavo de una saga muy especial y casi desconocida en occidente. Los tres primeros episodios aparecieron en **GAME BOY** recibiendo en **Japón** el nombre de **SAGA** y el correspondiente orden numérico, mientras que en **Estados Unidos** fueron rebautizados por SQUARESOFT como **THE FINAL FANTASY LEGEND** (1989), **FINAL FANTASY LEGEND II** (1991) y **III** (1993), siendo reeditados hace poco más de un año por SUNSOFT. Los tres siguientes capítulos tuvieron su origen en **SUPER FAMICOM**, recibiendo el nombre de **ROMANCING SAGA** para esta nueva experiencia en 16 bits. El primero vio la luz en 1991 con 8 megas; el segundo capítulo apareció en el 93 alcanzando la cifra de 16 megas, mientras que **ROMANCING SAGA 3** (1995) se convirtió en un auténtico *tour de force* audiovisual (*ghost layering* de gran calidad, gráficos renderizados, explosivas magias...) gracias a

# SAGA



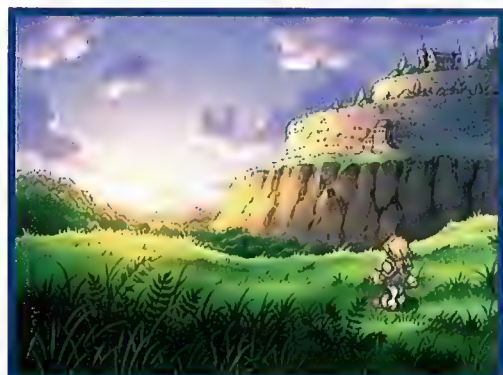
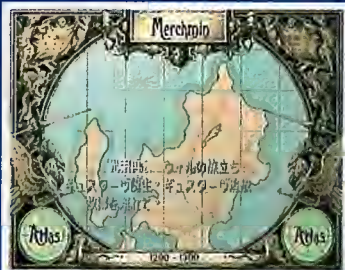




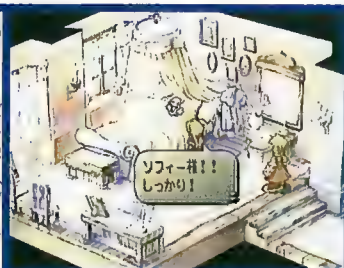
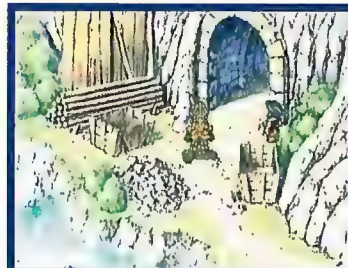
## Free Scenario System

Bajo este nombre se esconde un original sistema de juego que ya triunfó en los ROMANCING SAGA y en SAGA FRONTIER y que nos permitirá vivir el juego desde el punto de vista de diferentes personajes. En SAGA FRONTIER 2 este guión perfectamente estructurado nos llevará a dirigir los designios de una gran nación a lo largo de cien años, adoptando el

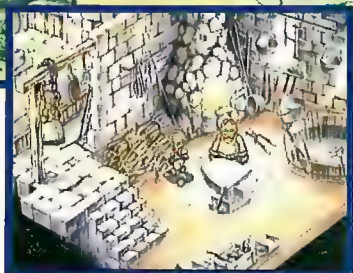
papel del rey, del príncipe heredero y de otros personajes que aparecerán en la aventura. Este gran mundo está representado por un gigantesco mapeado en el que podremos elegir los lugares a visitar.



sus 32 megabits. En esta segunda época de la serie SAGA se dieron a conocer las líneas maestras y exclusividades que iban a convertirlos en auténticos juegos de culto en **Japón**. Las ilustraciones y diseño de los personajes correrían a cargo de **Tomomi Kobayashi**, y también nació el sistema de juego no lineal *Free Scenario* que nos permitiría vivir la misma aventura con diferentes personajes cada uno con su propio punto de vista y papel en el desarrollo del juego. Con la llegada de **PLAYSTATION** la saga dio el



# FRONTIER 2



salto a los 32 bits con SAGA FRONTIER (1997), el cual nos permitía elegir entre siete personajes diferentes, cada uno con su propia y exclusiva aventura, acompañado de entornos prerrenderizados. *SaGa Frontier* llevó el sistema *Free Scenario* un poco más lejos, pero algunos aspectos técnicos y argumentales del juego recibieron duras críticas. Por eso SQUARE ha dado otra vuelta de tuerca y nos presenta **SAGA FRONTIER 2**, nacido el 1 de Abril, con un cambio de *look* total pero manteniendo intactas, y en algunos casos mejorando, las líneas maestras de la serie. Lo primero que llama la atención es el asombroso entorno gráfico del juego, con preciosas imágenes e ilustraciones dibujadas a mano y coloreadas con una técnica similar a la acuarela. Este detalle convierte a **SF2** en un au-



## DEMO DE FFVIII EN LA VERSION PLATINUM DE FINAL FANTASY VII

Si, habéis leído bien, en la versión PLATINUM de FFVII se incluirá un cuarto disco con una demo jugable del esperadísimo octavo capítulo de la saga.



## STAR OCEAN VERA LA LUZ EN ESTADOS UNIDOS

Durante este mes de junio SONY COMPUTER ENTERTAINMENT AMERICA pondrá a la venta STAR OCEAN, que quizá suponga el preludio de la posible comercialización del juego para el mercado europeo. Mientras, en Japón ya preparan el tercer capítulo de la saga para el 2001... ¿pero en qué consola?



CONSOLA	■ PLAYSTATION
TIPO	■ FREE SCENARIO RPG
COMPAÑIA	■ SQUARESOFT
PROGRAMADOR	■ SQUARESOFT
CD ROM	■ 1+ SQUARE'S PREVIEW VOL.4
VERSION JAPON	■ 1-4-99
VERSION USA	■ PRINCIPIOS 2000 (SQEA)
VERSION PAL	■ OTONO 2000 (SCE)

## FICHA TECNICA



# la nueva RPG generación



**COMBATE EN GRUPO**

El clásico combate de toda la vida con los clásicos enfrentamientos por turnos. Si queremos abandonar podremos pactar la retirada con el enemigo.

**UNO CONTRA UNO**

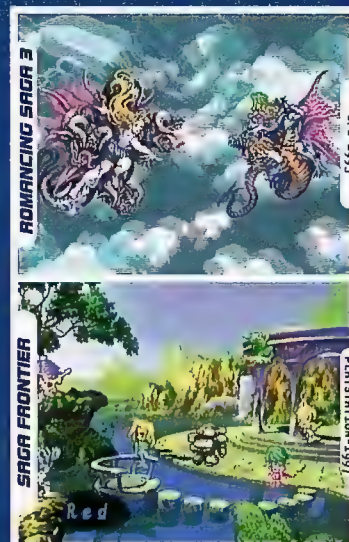


Antes de casi todos los combates se nos dará la opción de utilizar esta modalidad One vs One. Será una buena ocasión para practicar combos.

**COMBATE EJERCITOS**



En algunas ocasiones tendremos que enfrentarnos a numerosas tropas enemigas divididas en grupos.



**Tipos de combate.** En SAGA FRONTIER 2 hay tres tipos de combates: el enfrentamiento habitual de nuestro grupo contra otra formación enemiga, el duelo de uno de nuestros personajes contra otro enemigo y, por último, las largas batallas tácticas entre varios grupos de aliados y enemigos con grandes dosis de estrategia. Un aspecto interesante de los combates es que sólo entraremos en batalla si chocamos contra el enemigo.



Aquí tenéis un ejemplo de los completos menús de SAGA FRONTIER 2. A través de ellos podrás equipar a cada uno de los personajes y asignarles tareas específicas para el combate.

téntico libro de cuentos de maravillosas e infinitas ilustraciones, en el que los personajes están dotados de una animación sorprendente y cada nueva pantalla es un soplo de aire fresco y auténtico deleite para la vista. Ahora pasemos al argumento del juego, del que os puedo ir avanzando algo, ya que es más que seguro que el año que viene tengamos este RPG traducido al castellano. Comenzaremos la historia con el rey Gustav XII en el año 1200, y pronto descubriremos que su hijo, Gustav XIII, tendrá que abandonar el reino, junto a su madre Sophie, por no ser capaz de utilizar magia a la pronta edad de siete años. En el exilio conoce-





The screenshot shows a top-down view of a town square. In the center is a large red L-shaped structure, possibly a fountain or a monument. To the left of this structure is a small building with a red roof and a sign that reads "SAGA 2-FF LEGEND 2". To the right of the red structure is a larger building with a red roof and a sign that reads "SAGA 2-FF LEGEND 2". In the bottom right corner, there is a large building with a red roof and a sign that reads "SAGA 2-FF LEGEND 2". The square is populated with several NPCs, including a man in a blue robe, a woman in a blue dress, and a man in a blue tunic. There are also several small, yellow, bird-like creatures flying around. The background is a light blue sky with a few clouds.

A screenshot from the game 'SAGA 3 - FF LEGEND 3'. The scene depicts a character standing in a room with a yellow and brown checkered floor. There are several large, ornate pillars around the room. In the center, there is a large, glowing orange fire pit. The text 'SAGA 3 - FF LEGEND 3' is visible on the left side, and 'GAME BOY 91/93' is visible on the right side.



A screenshot from the video game 'The Legend of Dragoon' showing a battle scene. A large explosion is occurring in the center, with a jet flying nearby. The bottom of the screen features a status bar with character portraits and stats for Gogol, Zieg, and the player's party (Rudy, Lucc, Piers). The 'SQUARE' logo is visible in the bottom right corner.

Aunque SQUARE no ha dado todavía la fecha exacta, se confirma que el lanzamiento de FM3 en Japón será durante los próximos meses de verano.



# la nueva RPG generación SUPER NUEVO

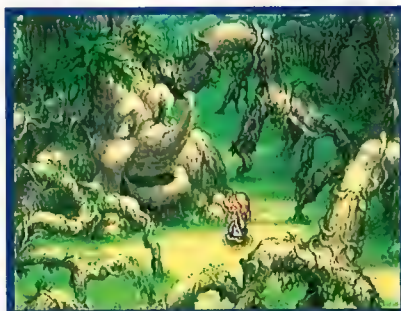


128

**Y** seguimos con SQUARE y sus interminables sorpresas. En el mismo **package** de **SAGA FRONTIER 2** hay un segundo CD, llamado **SQUARE'S PREVIEW VOL. 4**, en el que se incluye todo el catálogo de lanzamientos japoneses y *demos* jugables de **RACING LAAGOON** y **SEIKEN DENSETSU: THE LEGEND OF MANA**, el plato fuerte de este disco. La esperada cuarta entrega de la serie (la primera apareció en **GAME BOY** y la se-

## LEGEND OF MANA

gunda y tercera en los 16 bits de NINTENDO), ha tardado más de cuatro años en ver la luz, pero SQUARE se ha tomado el tiempo necesario para dar forma al *Action RPG* más bonito y colorista de todos los tiempos, en el que afortunadamente, se vuelve a las mágicas 2D y a los escenarios realizados a mano para representar en toda su magnificencia el asombroso apartado gráfico del juego. Los combates también han evolucionado desde el último capítulo de **SF**, y ahora podremos editar y elegir nuestros propios movimientos para generar ataques más potentes, así como realizar *Synchro Attacks* o combinaciones con *Quick Attack*, *Power Attack* y *Power Move*. Pero esto es sólo un pequeño anticipo de lo que nos espera, y ya os contaré mucho más cuando vea la luz el próximo 17 de Julio en las tiendas japonesas.



Dispondremos de un creador de escenarios que, según vayamos avanzando, nos permitirá dar forma a nuestro propio universo, situando ciudades, bosques o nuevas mazmorras a nuestro antojo sobre un gigantesco mapa en blanco. El lugar elegido y el Maná de la tierra determinarán el desarrollo del juego.

### FICHA TÉCNICA



CONSOLA	■ PLAYSTATION
TIPO	■ ACTION RPG
COMPañIA	■ SQUARESOFT
PROGRAMADOR	■ SQUARESOFT
VERSION JAPON	■ 15-7-99





S  
U  
S  
C  
R  
I  
B  
E  
T  
E

SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS

Sí, deseo suscribirme por un año (12 números) a SUPERJUEGOS al precio de 5.400 ptas., y recibir la sudadera KARHU de regalo en la talla ☐ XL ☐ L ☐ M

APELLIDOS: ..... NOMBRE: .....

DIRECCION: .....

POBLACION: ..... C. P.: .....

PROVINCIA: ..... TELEFONO: .....

#### ■ FORMA DE PAGO ■

☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.

☐ Giro Postal nº \_\_\_\_\_, indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.

☐ Tarjeta de Crédito

Nº \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_  
Fecha caducidad \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ Firma: \_\_\_\_\_

■ Precios extranjero por  
vía aérea:  
Europa: 10.850 ptas.  
Resto Países: 15.825 ptas.

SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS • SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS



# Salida de máquinas

Coordinado por **J.C. MAYERICK & DOC**

Era uno de los títulos que más ganas teníamos de incluir en esta sección, más que nada porque para muchos de nosotros formó parte de una época importante en la evolución de los videojuegos. La posibilidad de que dos jugadores cooperasen en pos de la finalización del juego, fue uno de los ingredientes que hicieron de este shoot'em-up un clásico entre la inmensa lista de buenos títulos de este género.

Gráficamente **PREHISTORIC ISLE** era un juego sobresaliente, aunque para tomar plena conciencia de ello es necesario observar las excelentes animaciones con que se dotó a cada elemento.

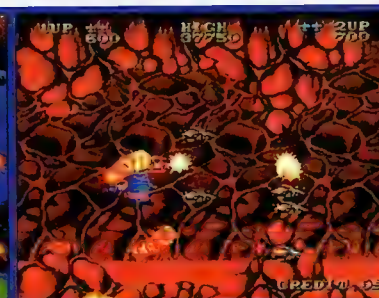


## Dino-bestias.

Uno de los puntos fuertes de este **PREHISTORIC ISLE IN 1930** era la magnitud de los enemigos de final de nivel. A la izquierda podéis ver a dos de los final bosses más espectaculares del juego.



# PREHISTOR



Sólo una cosa superaba en pesadez a las pelmazas caracolas de mar: los murciélagos y los seres que éstos transportaban. Cuando uno de ellos se colgaba del avión, el control de éste se entorpecía.

**Prehistoric Isle in 1930 contaba con todos los elementos**





**Satélites.** R-TYPE incorporó un innovador sistema de mejora de armamento basado en lo que IREM hizo llamar «Drone», una especie de satélite que se podía situar en la parte anterior y ulterior de la nave. PREHISTORIC ISLE utilizaba un sistema semejante, aunque algo más innovador. El jugador podía situarlo en ocho posiciones posibles, dependiendo de las cuales el «satélite» realizaba un tipo de disparo diferente. Era especialmente útil cuando el enemigo se situaba tras el biplano, o bien por encima o por debajo de éste. Saber cómo y cuándo utilizar cada una de las disposiciones era la mejor ventaja.



Una de las secuencias más impactantes del juego, que se producía poco después de empezar. Un poquillo de miedo sí da...



# IC ISLE

Cuando se trata de hacer historia, al hablar de un género como el de los shoot'em-up no podemos más que acordarnos de una compañía como SNK y de un título como PREHISTORIC ISLE IN 1930 (entre otros muchos, por supuesto). Programado en 1989, PREHISTORIC ISLE destacaba, además de por el inmenso dinosaurio de la pantalla de presentación, por contar con unos gráficos que podríamos calificar como excelentes, en los que el colorido y los numerosos planos de scroll rivalizaban para dar lo mejor de sí. Al contrario que otros shoot'em-up, en éste la acción se desarrollaba tanto en scroll horizontal como en vertical, aunque este último aparecía únicamente durante escasos segundos, como tránsito entre di-

ferentes zonas de un mismo nivel. Además de controlar los simpáticos biplanos rojo y azul, los jugadores debían sumergirse en las profundidades para controlar sendos submarinos, aunque el sistema de juego en sí no se veía modificado un ápice. De PREHISTORIC ISLE nos gustó, sobre todo, la enorme variedad de escenarios y enemigos, con mención especial para los jefes finales, algunos de ellos realmente espectaculares. El sistema de armamento también era de lo mejorcito del juego (y muy innovador), aunque de él podríamos destacar la ajustada jugabilidad de la que hacía gala, incluso en el modo de dos jugadores. Pero por encima de todo, PREHISTORIC ISLE IN 1930 era un shoot'em-up que enganchaba sin compasión.



SUPER Information	
COMPANIA	SNK
AÑO	1989
GENERO	SHOOT'EM-UP
FASES	5



s necesarios para convertirse en un gran shoot'em-up

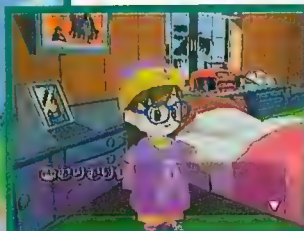
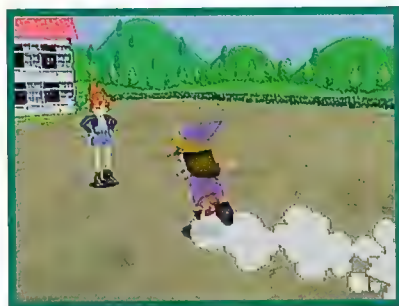


# manga

**PlayStation**

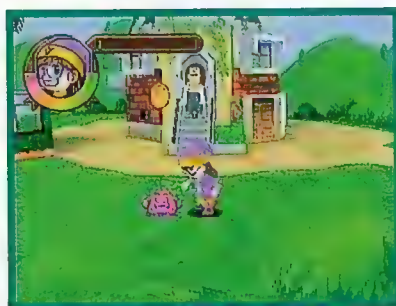
Coordinado por **NEMESIS**

Ha sido una de las conversiones de manga más largamente esperadas de los últimos años. **DR SLUMP**, el primer éxito de **Akira Toriyama** (y para muchos su mejor obra) ha sido adaptado por **BANDAI** en forma de plataformas 3D, con uno de los mejores acabados gráficos que se recuerdan por parte de esta compañía. Acompaña a Arale, Sembei, Midori, Gatchan y el resto de los habitantes de Penguin Village en una de las aventuras más coloristas producidas para **PLAYSTATION**.



El retrato del propio **Akira Toriyama** (bajo su habitual alter ego robótico) preside una de las paredes de la cafetería de Penguin Village.

132



## DR. SLUMP

Lo primero que sorprenderá del juego a los fans del manga (publicado en nuestro país con gran éxito por PLANETA-DeAGOSTINI) es el brutal cambio de look de Arale y el resto de habitantes de Penguin Village. Ello es debido a que **BANDAI**, en lugar de versionar el manga original de **Akira Toriyama** (que es el que conocemos en **España**) se ha basado en la reciente serie de animación y cómic a juego aparecidos en 1997,



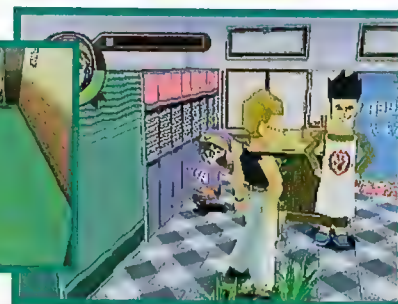
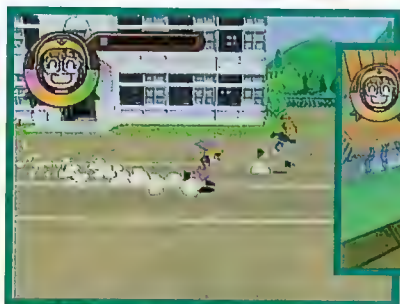
donde se adaptaron los personajes a los nuevos tiempos. Ni que decir tiene que todos hubiéramos preferido la serie original de **Toriyama**, pero menos da una piedra. De lo que no puede haber queja alguna es del aspecto técnico del juego. Aún más solido que el del recordado **TAIL CONCERTO**, el motor 3D de **DR. SLUMP** es uno de los mejores que han aparecido hasta el momento en **PLAYSTATION**, y aún es sorprendente viniendo de **BANDAI**. Los escenarios están cargados de



## Y EL MES QUE VIENE...



Las características carreras (de un lado para otro) de Arale han sido también reproducidas en el juego, aunque antes hay que aprender como correr.



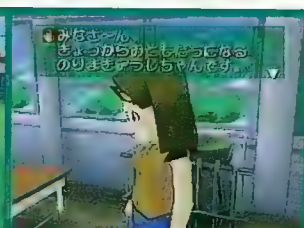
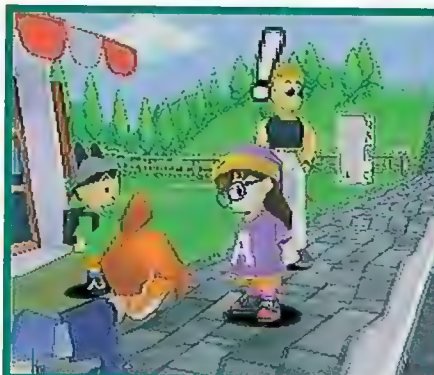
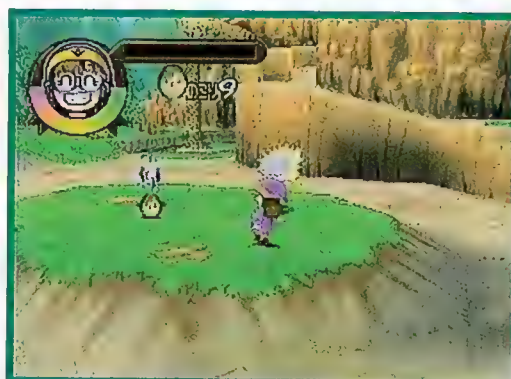
**Space Battleship Yamato.** La legendaria serie de animación de Reiji Matsumoto, en el año de su 25 aniversario, ha sido versionada por BANDAI en un título inclasificable que mezcla la estrategia con la aventura. Un juego difícil de asimilar por la mayoría de usuarios, dado el continuo uso que hace del idioma japonés, pero que será recibido con los brazos abiertos por los fans más enfermizos de la serie, sobre todo en USA, donde es conocida bajo el nombre de STAR BLAZERS. En el próximo número os hablaremos de ella.

detalle y los protagonistas están muy bien animados (en especial Arale, que reproduce a la perfección su peculiar y ya conocida forma de andar y correr). Como la nueva serie de animación en la que se basa, **DR. SLUMP** (el juego), tiene su inicio en el momento en que Senbei da vida a una Arale de pelo castaño (atrás quedó su característico cabello morado). A partir de ese momento el jugador asume el control de la pequeña «robota», que deberá aprender a manos de los habitantes del pueblo movimientos básicos, como saltar, correr o dar puñetazos. El juego es bastante atractivo, ya no sólo por sus estupendos gráficos o por la popularidad de su protagonista, sino por el sentido de humor que derrocha en cada pantalla. No es tan surrealista, escatológico y genial como el de los mangas de **Toriyama**, pero conserva algunos «golpes» característicos, como la recolección de las ya conocidas cacas rosas, que aumentarán el grado de experiencia de la protagonista. Si adoras como yo el manga de **DR. SLUMP**, ésta puede ser una

### SUPER Information

FORMATO CD-ROM  
PRODUCTOR BANDAI  
PROGRAMADOR BANDAI

compra más que recomendable. Eso sí, te aseguro que las pasarás canutas con el idioma.



En los primeros compases del juego Arale irá aprendiendo todo tipo de acciones y movimientos, como correr, saltar... o buscar un objeto en el suelo.

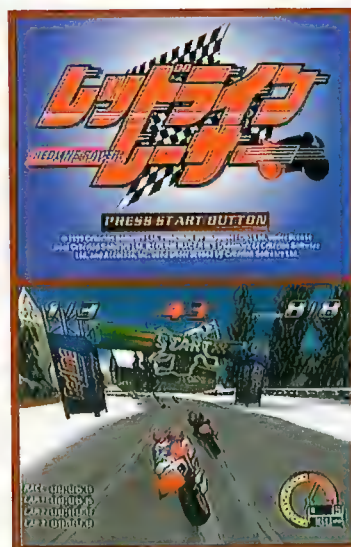


# a pie de pista a pie de pista

Coordinado por J. ITURRIOZ



El motociclismo ocupa estas páginas con dos títulos que antes o después llegarán a nuestro mercado: REDLINE RACER y CASTROL HONDA SUPERBIKE RACING. Además, el primer juego mencionado supone la primera aparición de **DREAMCAST** en esta sección. A buen seguro que en los próximos meses tendremos nuevos lanzamientos.

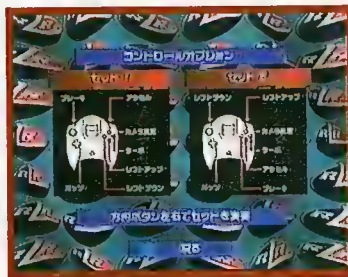
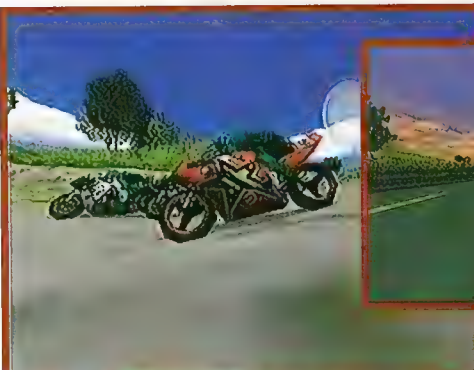


El motociclismo llega a **DREAMCAST** con un programa en el que destacan los escenarios. La inexistente movilidad de los pilotos reduce la jugabilidad.

134

Dreamcast

## REDLINE RACER



En el apartado visual hay que destacar las tres cámaras desde las que pueden seguirse las carreras. Además, al terminar las pruebas, se incluyen unas magníficas repeticiones.





La llegada de una nueva consola a esta sección siempre es motivo de alegría. En este caso damos la bienvenida a **DREAMCAST**, a la que poco a poco irán llegando diferentes simuladores deportivos. La iniciativa se inclina hacia el lado del motor, ya que a títulos como **MONACO GP2** (fórmula 1), **SEGA RALLY 2** (rallyes) y **SUPER SPEED RACING** (Fórmula Indy), se une el motociclismo con **REDLINE RACING**. El citado com-



pacto, versión de un programa de **PC** con el mismo título, llega de la mano de **IMAGINEER** y de **CRITERION STUDIOS**. El mismo pone a prueba la capacidad del nuevo soporte para recrear competiciones de motociclismo en las que se mezcla la velocidad de las motos de carretera con unos saltos descomunales. Además, las motos son capaces de circular por diferentes tipos de pista, lo que hace que en muchas ocasiones estemos más cerca del motocross que de las motos de carretera. El cuidado diseño de los elementos que rodean a los circuitos es el aspecto más interesante del juego. Los circuitos nos llevan desde a trazados de gran premio, hasta a carreras a lo largo de una playa. En todos ellos, el lujo de detalles se une a la suavidad gráfica y a

los cambios de luminosidad (según la hora en la que celebra la prueba) para crear un magnífico entorno. Con estas premisas lo lógico hubiera sido un programa impresionante, aunque la sensación de jugabilidad no llega a ser tan

completa cuando tomamos los mandos de las motocicletas. El principal problema es la rigidez del piloto, que mantiene la misma postura sin afectarle la velocidad y la inclinación de la mo-

tocicleta en las curvas. La concepción es eminentemente *arcade*, ya que las motos no sufren daños, y ni siquiera se presenta la posibilidad de variar las características técnicas de las mismas. De todas formas, si es posible elegir entre diferentes máquinas. Para incrementar el carácter *arcade*, las principales competiciones del programa se realizan mediante el clásico sistema de tiempos intermedios. Aunque ser el pionero en un género dentro de una consola siempre es una gran ventaja, estamos con-

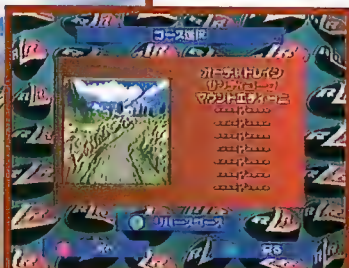
vencidos de que el nuevo soporte es capaz de hacer mucho pero muchísimo más en el fantástico mundo del motociclismo.

### SUPER Information

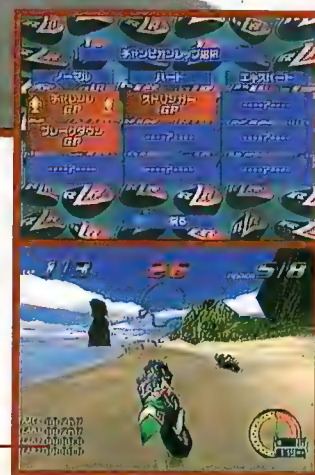
FORMATO: GD-ROM  
PRODUCTOR: IMAGINEER  
PROGRAMADOR: CRITERION



Inicialmente sólo se encuentran disponibles dos motocicletas. Sin embargo, a medida que se consiguen superar los bloques de circuitos, se amplían sucesivamente las diferentes posibilidades.



En el programa prima la concepción arcade. Incluso en el modo competición, para continuar en carrera hay que llegar a los puntos fijados antes de un tiempo determinado. La posición en la meta determina los puntos.



## Castrol Honda Sup. Racing

Los 32 bits de **SONY** van a ser la plataforma de lanzamiento de un nuevo programa de motociclismo creado por **THQ** e **INTERACTIVE ENTERTAINMENT**. Se trata de un juego de simulación pura y dura, en el que las carreras son siempre en asfalto y en circuitos de motociclismo. A pesar de que la presencia de **HONDA** pudiera hacer pensar lo contrario, no se incluyen los datos reales del Campeonato del Mundo de Motociclismo. Así, entre los circuitos puede encontrarse el de **Palamós** entre otros. Lo que no puede negarse es la movilidad de los pilotos sobre sus máquinas, aumentando la sensación de velocidad. En espera de la versión final, puede ser uno de los grandes en su género.





# Línea Directa

Coordinado por **DOC**

Tras la jubilación del manco **THE SCOPE**, y el apoyo que me habéis mostrado, no tengo más remedio que recompensaros con nuevos apartados que irán apareciendo durante los próximos meses. Se aceptan sugerencias y bocadillos de limonada.

Escribid a Ediciones Reunidas S. A. C/O'Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en el sobre **Doc**.

4) ¿SNK lanzará alguna nueva máquina aprovechando el lanzamiento de **DC** y **PSX2**?

5) ¿Habrá mucha diferencia entre **PSX2** y **DREAMCAST**?

Javier G., Barcelona.

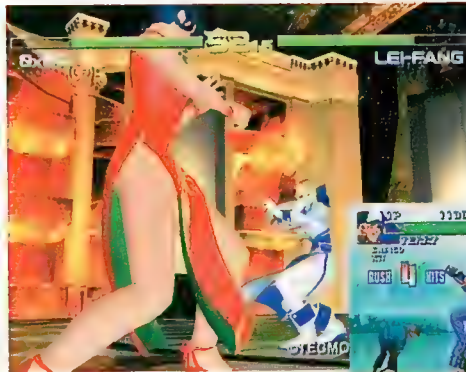
**Que tal, Javi, allá vamos:**

1) Siendo ambos juegos secuelas de títulos aparecidos en **PLAYSTATION**, es muy posible que aparezcan para **PSX2**.

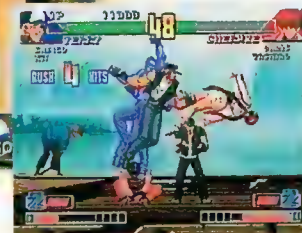
2) Este verano estaremos jugándolo y sobre una placa **NEO GEO**, como todos los demás KOF, aun-



**LUIS DIRECTOR'S CUT**



**NEO GEO Y KOF**



**¡Saludos** a todos! Es la primera vez que escribo y tengo unas cuantas preguntas:

- 1) ¿Saldrá una segunda parte de **SOUL BLADE**?
- 2) ¿Con qué juegos es compatible el mando **Jog-Con** incluido con **RIDGE RACER TYPE 4**?
- 3) ¿**TOMB RAIDER II** o **TOMB RAIDER III**?
- 4) En el juego **RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT**, llevo a una zona en la que tengo que meter 3 códigos en un ordenador. Los dos primeros son **JOHN** y **ADA**. ¿Cuál es el tercero?

Luis Vázquez Sáez, Palencia

**Amigos de SUPER JUEGOS:**

- 1) **SOUL CALIBUR** y **DEAD OR ALIVE 2** están proyectados para salir en **DC** pero, ¿saldrán en **PSX2**?
- 2) ¿Para cuándo **KOF '99**? ¿Será en 3D?
- 3) ¿Cuáles serán los nuevos lanzamientos de **SNK** para **NEO GEO** y **PSX**?

que **SNK** ha confirmado que piensan utilizar nuevos efectos gráficos nunca vistos en **NG**.

- 3) **KOF '99** para **NEO GEO** y **FATAL FURY WILD AMBITION** (el que está en 3D) para **PLAYSTATION**.
- 4) Tan sólo una nueva **NG POCKET COLOR**, en la que el mando estará separado de la pantalla.
- 5) Al parecer sí habrá bastante diferencia.

## CARTA DEL MES



Saludos a todos. Os escribo esta carta porque estoy alucinando con todo eso de la próxima generación de consolas, **PLAYSTATION 2** y demás cacharros, que en unos meses, o en un año escaso, estarán ya en el mercado enterrando a las actuales máquinas. No puedo comprender como **SONY** y **NINTENDO** han podido entrar de esta manera lamentable al «trapo» tendido por **DREAMCAST**. Es evidente que el chasco con **SATURN** obligaba a **SEGA** a mover pieza, pero no entiendo por qué se han lanzado **SONY** y **NINTENDO** a contarnos todas las bondades de sus futuras máquinas. **PSX** debería seguir como va y no entrar en guerras estúpidas, creo aún tiene cuerda para rato, y **NINTENDO 64** debería preocuparse más por explotar sus muchas posibilidades ya que, hasta ahora, sólo hay tres o cuatro juegos convincentes. Antes, una consola parecía para toda la vida. Ahora, parece un entretenimiento pasajero hasta el siguiente capricho de la compañía de turno.

Nacho Bermejo Guerrero, Almería

**mandéis ideas para mejorar la sección. Cualquier sugerencia**



## ESTE O EL OTRO

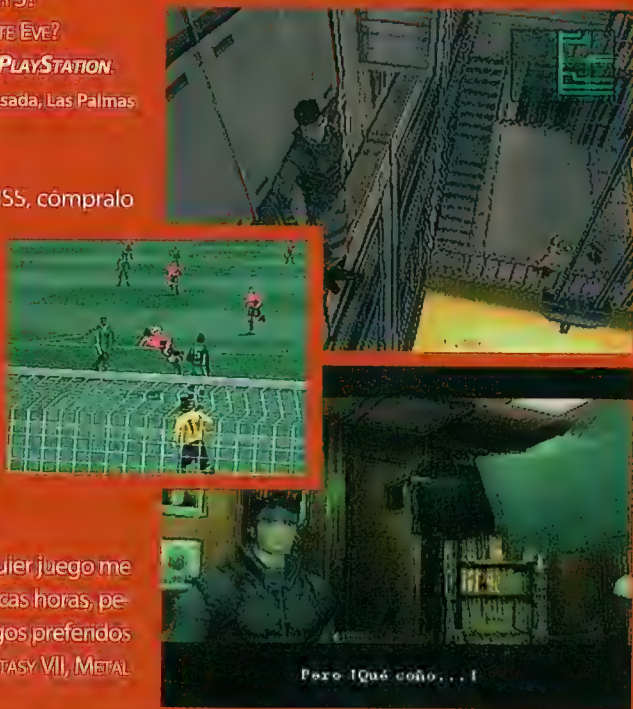
**Hola,** tengo unas preguntas:

- 1) Tengo ISS Pro y FIFA '99, ¿Debería comprar ISS Pro '98?
- 2) ¿FFVIII o METAL GEAR SOLID?
- 3) ¿SPYRO THE DRAGON o CRASH 3?
- 4) ¿Saldrá en **España** PARASITE EVE?
- 5) Los 3 mejores juegos de **PLAYSTATION**.

Xerach Alcorán Hernández Quesada, Las Palmas

**Hola,** Xerach:

- 1) Si realmente te gusta el ISS, cómpralo porque descubrirás un montón de cosas nuevas.
- 2) Lo siento, los dos.
- 3) Los dos son muy buenos, pero a mí me gusta más el CRASH 3 por la diversidad de sus fases.
- 4) No, por desgracia ese «peaso» de juego no verá nunca nuestras tierras.
- 5) Es muy posible que cualquier juego me haga cambiar de idea en pocas horas, pero ahora mismo mis tres juegos preferidos de **PLAYSTATION** son: FINAL FANTASY VII, METAL GEAR SOLID y TEKKEN 3.



Pero ¡Qué coño...!

## NINTENDO «DOLPHIN»

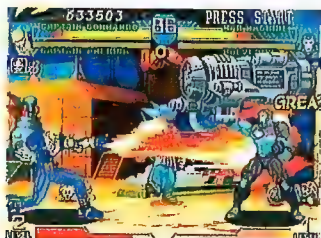
**Hola,** me llamo Manuel:

- 1) ¿Crees que la rápida salida de **DREAMCAST** hará que SONY lance su **PLAYSTATION 2** antes?
- 2) La nueva consola de NINTENDO ¿saldrá antes o después que **PSX 2**?
- 3) ¿Se conocen ya algunas características de la nueva consola de Nintendo?

Manuel Fernández Feijoó, Orense

**Que tal,** Manuel:

- 1) La gente de SONY ya ha confirmado que la consola saldrá en **Japón** antes del fin del año fiscal '99, es decir, antes de Marzo del 2000.
- 2) Hasta después del verano del 2000, nada.
- 3) Se conoce como «Dolphin», su procesador central es el Gekko (400 Mhz) de IBM, y sus juegos estarán, al fin, en formato **DVD**.



## TITO Y SU GAMEBOY

**Cómo te va.** Respira hondo y contéstame (si puedes) a estas preguntas:

- 1) ¿Llegará a **España** TALES OF DESTINY? ¿Cuándo? ¿Podrán jugar dos jugadores simultáneos?
- 2) ¿Saldrá algún nuevo CASTLEVANIA en **GB COLOR**?
- 3) ¿Se pueden realizar efectos de zoom en los juegos de **GAME BOY COLOR**?

Tito (The Cat) Nsé García, Las Palmas (Gran Canaria)

**Oye,** muy guapos tus dibujos. A ver:

- 1) Casi seguro que llegará aquí, aunque aún se desconoce una fecha exacta. Lo de los dos jugadores, más bien no.
- 2) Sí, KONAMI ha confirmado que van a sacarlo, pero aún no se sabe nada de nada.
- 3) La pequeña **GBC** puede hacer lo que los programadores se propongan. Ya verás el RESIDENT.



## TERMOMETRO

### CALIENTE

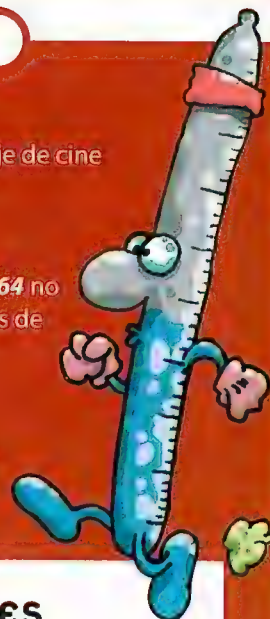
Pero que muy caliente, el doblaje de cine que posee **METAL GEAR SOLID**.

### TEMPLADO

Los últimos juegos de **NINTENDO 64** no convencen ni a los más fanáticos de «la gran N».

### FRIO

La vergonzosa polémica que se ha levantado con el asunto del Diazepam de **METAL GEAR SOLID**.



## DREAMCAST Y COCHES

**Hola** Doc y Cía. Allá voy:

- 1) ¿Qué precio tendrán **DREAMCAST** y sus juegos en **España**?
- 2) ¿Qué tal está DRIVER?, ¿es mejor que CARMAGEDDON?
- 3) ¿Qué tal es el volante *MadCatz* para **PSX**?

Spiderman, Santa Cruz de Tenerife (Islas Canarias)

**Bueno,** Spiderman ¿o debería llamarte Peter Parker? Aquí van las respuestas:

- 1) **DREAMCAST** costará unas 39.900 y los juegos aún no se sabe.
- 2) **DRIVER** es la leche, aunque aún no he jugado al CARMAGEDDON de **PSX** o **N64**. Entre el de **PC** y **DRIVER**, me quedo con **DRIVER**.
- 4) Si SONY lo adoptó como volante oficial, será por algo.



**Espero vuestras cartas para que me o propuesta será siempre bienvenida.**



# interneccio

# interneccio



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva**  
que pondrá a cada uno en  
su sitio. Sólo para los más  
**valientes.**

Si tienes lo que **hay**  
que tener, no lo dudes  
un instante

## ¡CONECTATE!

### Desde Huelva, con ardor

¡Qué pasa **SUPERGOLFO**! Soy **JARM** y te quiero felicitar por que cada día que pasa te vuelves más tonto y eso hace que me sigan entrando ganas de mandarte más cartas.

¿Soy pesado? No me contestes. Bueno, preguntas:

1) El día que te cases (que lo veo un poco lejos), ¿a quién vas a invitar? ¿Me invitarás a mí?

2) ¿De verdad es tu lengua verde? ¿A quién besaste para que se te pusiera así?

3) ¿Habéis pensado hacer una serie de TV llamada **HAY** QUE VER LO MAL QUE ESTA EL MUNDO mostrando las parodias que hacéis día a día en la redacción?

### GOLFOMENSajes

**Nico y Seba.** Desde que lei la biografía sexual de **Nemesis**, no me había aburrido tanto. Ultimamente no hay muchas cartas decentes...

**Begoña.** ¿Cómo que nuestra relación va muy chungueta? Eso no lo decías anoche... En efecto, tu dibujo lo hiciste con los pies. Otros artes los dominas, pero para el dibujo Dios no te ha dotado de muchos favores.

**Pedrolila.** Además de enviarme una carta so-sa, me pides el teléfono de Laurita... Macho, intenta salir por las noches... Quizá por lo menos te den el teléfono, aunque sea de la perrera.

**Prosty y Frana.** Vuestros recuerdos al enano de **Doc** y al «narigón» de **NEMESIS** se los mandáis por fax, que yo paso de girar la cabeza para hablarlos. Las camisetas algún día.

**Ferry.** Pues vaya preguntas... Si tanto te obsesiona el saber cómo hacen de vientre las modelos... pues no creo que giñen rosas.

**Moonlight.** Ya era hora, «peaso vago». ¿Currante? ¿Trabajar consideras a lo que le haces a las abuelas en las esquinas? En fin, saludos a Jevi ese, a Alex y a Laura de tu parte.

**David Joaquín Sánchez.** Tarde, llegó tarde. Tu dibujo pasa a la lista de espera para el siguiente mes.

**Grij & Der.** Hombre, otro desaparecido... La excusa de los exámenes no me vale, que tú sigues en preescolar.

**Strider.** ¿Que si soy gay? Pregúntale a tu madre...

**Soraya Recio «Einhänder».** Muy bonitas tus poesías y tus dibujos, y también muy chulas las pegatinas. Eso sí, llegó la carta tarde, así que a la cola del mes que viene.

**Y al resto...** daos por saludados e insultados, que no tengo hueco para más dedicadas perifrásticas. Bye necios.

4) ¿Cuánto le afectará a la revista la entrada del nuevo milenio? ¿Se darán cuenta de que la sección que produce las ventas de la revista todos los meses es la tuya, y te darán un par de páginas más?

5) ¿A quién echarías de la redacción?

6) ¿Dónde naciste? ¿En un corral de gallinas o ya directamente en el orfanato para ahorrarse tus padres ya el camino para llevarte?

7) Después de investigar, y viendo que eres el único que se llama Súper de toda la redacción, ¿significa que eres el más superior?

Bueno «golfi» aquí me despido de nuevo hasta el mes que viene, mes que, para desgracia tuya, creo que te volveré a escribir. Bye.

Jarm, Bollullos del Condado (Huelva)

Aprovecho el espacio sobrante para iniciar una nueva biografía, la de nuestro pequeño amigo **Doc**.

6 de Febrero de 1978, aldea Pitufa. Fruto de la noche de amor de la Pitufina con el **David el Gnomo**, llego al mundo con un cromosoma menos de lo esperado un pequeño ser de corta estatura y grandes zapatillas deportivas. Desde su más tierna infancia el pitufo **Sarasa** y él se hicieron inseparables, literalmente hablando, y juntos aprendieron el noble arte del pellizco y bofetón nálgico. Cuando **Sarasa** se fugó con **NEMESIS**, según él porque gracias a su nariz disfrutaba el doble, el pequeño **Doc** emprendió una cruzada contra el mundo. Tomó su taburete y decidió abrazar los joysticks de cuanta recreativa de lucha encontraba, en recuerdo de sus pueriles juegos con **Sarasa**. Continuará.

Pelmazo y lamecallos **JARM**. Acojo con alborozo tus felicitaciones, e identifico lo de tonto con la esencia necia, que tanto me gusta despertar en

eunucos púberes como tú, y que por supuesto llevo como adalid de mi apostolado en contra de la mediocridad reinante en un mundo plagado de parásitos pluricelulares como tú.

En fin, como para esto me pagan, paso a contestar tus simplonas preguntas con mis necias respuestas:

1) Vamos a ver, pringao. ¿Para qué me voy a casar si ya disfruto de los placeres terrenales con vuestras novias y encima recibo dinero a cambio? Si me casara algún día por supuesto que te invitaría. Harías fenomenal el papel de lata colgada del parachoques del vehículo nupcial. No harías tanto ruido, pero como nunca se han puesto embutidos colgando, seguro que llamarías más la atención. Respecto al resto de invitados espera que cuente... mmm... Pues contándome a mí, a la novia, al cura y al chófer, yo creo que a unas cuatro personas.

2) Ahora todos esperaréis que dijera algo así como... «es por besar a tu madre, o a tu hermana, o incluso a tu novia...». Pero no, la tengo verde por falta de riego sanguíneo. Debido a que una de mis extremidades requiere de gran cantidad de glóbulos para su movilidad, no me quedan más litros para la lengua. Pero para que te

pogas contento y des bríncos en la perrera con tus colegas te lo diré... Es porque tu novia me deja restos del pegamento de su dentadura postiza.

3) Si fuera por lo de las parodias, más bien paridas, que se ven por la redacción, yo más bien rodaría un episodio de **LA CASA DE LOS LIOS**. **THE ELF** mi amado director podría hacer el papel de Arturo y **DE LUCA** de la Toñi, y ambos enfrascarse en un tórrido romance en el que las croquetas (fantásticamente representadas por la tocha de **NEMESIS**), dieran pie a un sutil thriller gastronómico. Tú en cambio protagonizarías un episodio de **EL HOMBRE Y LA MIERDA** titulado «La proliferación de parásitos inguinales en la nutria submeridional».

4) Insisto, no hay dinero en el mundo que sirva para soportar a tanto necio.

5) De la redacción no echaría a nadie. Son unos necios, vale, pero viendo lo que pulula por otras publicaciones... Más vale necio conocido...

6) Yo por lo menos vine al mundo en un hospital. Tú, en cambio, fuiste rescatado de la letrina de un bar de carretera, rodeado de excrementos de búfalas, jeringuillas y posters de **MAYERICK** en tanga.

7) Yo no lo hubiera dicho mejor, soy sencillamente el más superior, el mejor, el más en todo.



## La pared del N.C.



← **Guillermo Martínez Vela** envió este dibujo cuanto aún no tenía vello púbico. Pero como aún me río pensando en el del mes pasado, lo he recuperado y lo muestro para que se vea que es uno de mis necios más ocurrentes. Recuerda Guille, quiero que dibujes el PRESS START del mes pasado.



← **Eduardo Paniagua** y **Ana B. López Montes** son los artistas que firman estos dos dibujos. A Paniagua le recuerdo que me debe un dibujo en tanga y top-less de nuestra maquetadora, además del dibujo michelinico de NEMESIS. A Ana sólo animarla a que siga mandándonos dibujos, que si me place, publicaré.

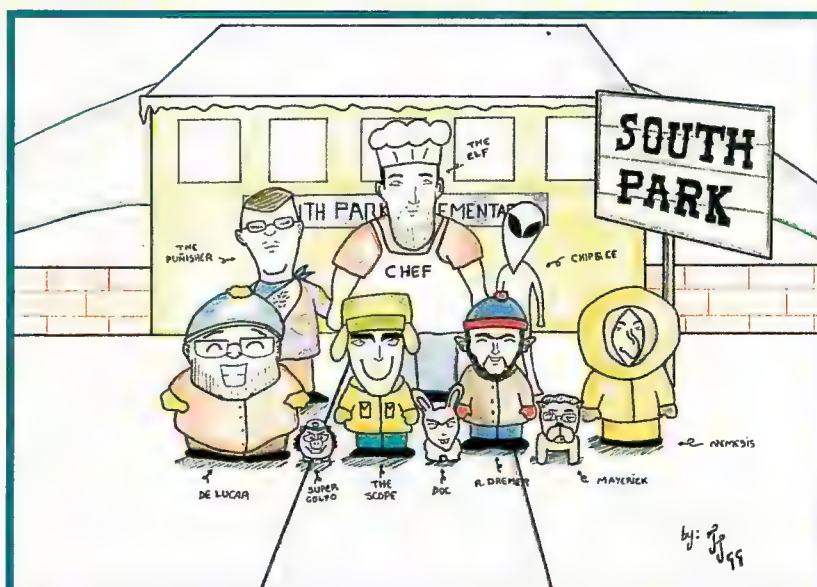


↑ **Eva Richarte** mandó hace tiempo este descomunal dibujo que ha costado Dios y ayuda escanear por completo. Como suele ser habitual en ella, es una auténtica maravilla, que levanta pasiones entre los amantes del trabajo artístico manual. A mí la próxima vez hazme algún otro trabajo manual, si no te importa.

↓ **Jonatan Sepúlveda** firma otro de esos dibujos que he rescatado del baúl de los recuerdos, en el que de una forma bastante simpática caricaturiza a los miembros de la redacción. Destacable el pecho de R. DREAMER, recreado a la perfección en su tamaño e irregularidad.



↓ **Laura Pérez** me manda este dibujo que espero que sea un autoretrato. Un look agresivo, a la par que seductor que me recuerda a mi propia personalidad, tan admirada por todos vosotros, infames necios. Eso sí, yo soy mucho más sexy y sacudo más fuerte.



↑ **Jorge J. Reyes García** es el autor de este dibujo que ya avisé el mes pasado que iba a publicar. La afición que aquí tenemos por la serie, y el hecho de dibujar a la redacción como a los protagonistas, ha provocado auténticas peleas para poder quedárselo. Gané yo, por supuesto.





## «Gay-den», el amamanta nutrias universitario

Hola golferas, si he vuelto. Después de tres meses «en la inopia» he despertado de mi letargo para cumplir mi misión en la vida, diseñar maquinuzas de abdominales para que tipos barrigones se las compren y yo me pueda dedicar a mi verdadera pasión... beber calimocho (eso sí, hecho con Don Perignon o similares) del canalillo de bellas modelos de enormes y supinas glándulas mamarias...

Y te preguntará... ¿Por qué la U. B. Conquense viste de camiseta blanca y pantalón negro?

Pues como diría el insigne y admirado (PUES NO ME ADMIRE) **Fernando Fernán Gómez**: «¡¡NO LO SE!!», a lo que añadiría yo a mi vez ¡¡Y ADEMÁS NO ME IMPORTA!!

A mí lo que de verdad me importa es que mi piel esté sana, y que me caigan de una vez las ronchas que me dejó mi aventura amorosa con la hermana de Javi, la simpática «lija-deagua» **Alicia** «rascamamá» **Iturrioz**.

A ver si dejamos de desayunar tumores cerebrales, que últimamente la revista está de un flojo... Por no haber, no hay ni pies de foto de esos tan cachondos que os dieron vuestra fama. ¡Y a ver si quitamos **A PIE DE PISTA!**

Bueno, vamos con la crítica feroz. Videojuegos. Se trata de eso, ¿no? Pues entonces, ¿cómo los señores de KONAMI pueden tener la extraordinaria ocurrencia de vender incluido en el merchandising de MGS (cosa que me parece bien, si algún p... «colgao» se lo compra, para él, pero vamos, a mí lo que me van son los juegos) un reloj «de mierda» al extraordinario y «comprabaratopaisa» precio de 42.000 pelotas? Señores, 42.000 pelotas es lo que cuesta un reloj de titanio de marcas como Lotus, Citizen y cosas así, no la mierda esa de plástico negro que llevan en la ultrasecreta organización paragubernamental Fox Hound. Resumiendo, si yo fuera padre (crucemos los dedos para que no) y mi nene pequeño me pide 42.000 pelotas para un reloj, le cruzo la cara. Hasta ahí podíamos llegar.

Gaiden, Cuenca.

«Que pacha tronkez». Ya me he dado cuenta que has vuelto, y devuelto, porque tu carta, por mucha impresora «debuti» que gastes, huele a sardinas que apesta. O bien anoche fuiste a una mariscada, o bien tu novia está en aquellos días. Pues mira, si al final fabricas unas maquinorras de esas para abdominales, manda un par a la redacción, que con el paso de los años la gente de aquí comienza a mostrar ciertas curvas no demasiado estéticas. Mis abdominales, en cambio, rivalizan con los de **Tyson** en consistencia, y eso es debido al ejercicio que realizo con vuestras novias (menos la tuya, que es la pescadilla andante). Oye, a lo del «bebercio» vía interprotuberancia glandular me apunto, pero nada de calimocho, que aquí hay nivel. Sinceramente, como vayan vestidos los de la universidad me la pela, ya sea blanca, negro o tipo **Agatha R. de la Prada**. Eso sí, comparto admira-

## El cotilla lamealmorranas

¡Hola **SUPERGOLFO!** Aunque soy lector de la revista desde hace varios años (en el primer número que tengo sale **NEMESIS** con 30 kilos menos y con la nariz chata), ésta es la primera vez que me decido a escribirte directamente. ¿El por qué no lo he hecho? Pues simple y llanamente porque me claquetea el «hojaldre», como alguien dijo el mes pasado, tus insultos, y sólo disfruto puntualmente con alguna respuesta más o menos imaginativa. Además, si no lo he hecho, pues te fastidias, que de necios está el mundo lleno. Sin embargo, y debido a los insistentes comentarios y vejaciones que vienes haciendo sobre tus compañeros de «curro», me gustaría que me contestaras a estas preguntas, que rondan mi cabeza desde hace tiempo:

1) La primera no tiene mucho que ver, pero... ¿Te gustan las acelgas? Te lo pregunto porque pertenezco a una secta llamada la **IPAS** (Iglesia Parapsicológica del Advenimiento del Séptimo Día por la Noche), que a cambio de tu dinero y el cuerpo de tu novia, podrías pertenecer y hacerte Gran Magma, o sumo sacerdote. El Dios se llama Rama Mama Tep, y todo consiste en un menú de acelgas para liberarse vía estomacal de las ataduras terrenales, y en el sacrificio de suplir lo carnal por lo frugal, o mejor dicho frutal.

faz. Simplemente le pusieron una nariz, unos ojos, orejas y boca, y pa casita. La pregunta esa del Conde Lequio me hace adivinar que dicho personaje es tu modelo de comportamiento, y por lo del retoque, llevas dándote palmaditas en la entrepierna toda la semana para parecerle a él. Pues mira, precisamente **Doc** no para de recibir palmadas, pero en la cabeza para que termine su trabajo.

3) Pues me lo pones difícil... El calvo calvo es **THE SCOPE**, pero **THE ELF** tiene una frente despejada que no se le queda muy lejos... Eso sí, mi amado Director no pierde pelo, lo tira. Y sólo tendría que concentrarse para volver a presumir de sus melenas tipo grupo *heavy* que tanto ondeaba al viento no hace muchos años. En cuanto a gordura, pues a ambos les sobran unos kilos, pero no sabría decirte a quién más...

**NOTA DEL SUPERGOLFO:** Aprovecho el espacio para iniciar la biografía de **Tomás**, nuestro Director de Arte y único niño de la historia que nació con barba y ojeras. Eso marcó la infancia de **Tommy**, que ya mostró desde pequeño una afición desmedida por el cuero, la degustación anal de gatos y las fotonove-

Veterano lector de **SUPER JUEGOS**. Me place sobremanera que hayas sido tan fiel a nosotros durante tantos años, y al fijarte tanto en la evolución adiposa de **NEMESIS**, me temo que eres el típico onanista crónico y calloso, y que has encontrado en **NEMESIS** al objeto de tus más ocultos deseos de autosatisfacción personal. Desengáñate, su nariz ya tiene dueño. El y **Doc** viven un tórrido romance, y cada tarde se les ve caminar de la mano mientras el enano se desliza por su tocha cual tobogán de parque. En fin, vamos a las respuestas:

1) Las acelgas me dan asco. Yo sólo como lo que tiene colesterol, y por eso beso tanto a tu novia. Esa secta parece interesante... sobre todo si eres fundador... Vale, me meto, pero exijo un puesto directivo como testeador de feligrasas, o de abductor en su defecto.

2) Pues sí, es así de enano y feo. Pero no te quejes, suerte que tú no lo tienes que oler ni soportar. Para él, que le amputen una pierna es microcirugía, y hasta en las sillas de los zapateros le cuelgan las piernas. Es también feo porque, si no había materia para estirarlo, menos habría para entretenerse arreglando su

faz. Simplemente le pusieron una nariz, unos ojos, orejas y boca, y pa casita. La pregunta esa del Conde Lequio me hace adivinar que dicho personaje es tu modelo de comportamiento, y por lo del retoque, llevas dándote palmaditas en la entrepierna toda la semana para parecerle a él. Pues mira, precisamente **Doc** no para de recibir palmadas, pero en la cabeza para que termine su trabajo.

3) Pues me lo pones difícil... El calvo calvo es **THE SCOPE**, pero **THE ELF** tiene una frente despejada que no se le queda muy lejos... Eso sí, mi amado Director no pierde pelo, lo tira. Y sólo tendría que concentrarse para volver a presumir de sus melenas tipo grupo *heavy* que tanto ondeaba al viento no hace muchos años. En cuanto a gordura, pues a ambos les sobran unos kilos, pero no sabría decirte a quién más...

**NOTA DEL SUPERGOLFO:** Aprovecho el espacio para iniciar la biografía de **Tomás**, nuestro Director de Arte y único niño de la historia que nació con barba y ojeras. Eso marcó la infancia de **Tommy**, que ya mostró desde pequeño una afición desmedida por el cuero, la degustación anal de gatos y las fotonove-las picantes. De hecho, a los siete años su madre le pilló debajo de la cama una ejemplar de **MISSIONEROS DEL AMOR**, ilustrado a todo color y con tapas en relieve. Una historia repleta de drama, pelo y hombres desnudos. Continuará.

2) ¿**Doc** es tan feo y enano de verdad, o es que lo habéis retocado como al Conde Lequio para meter miedo? Es que sinceramente cada vez que veo una foto suya en el **PRESS START** me acuerdo de la postguerra y los tiempos de carencias nutritivas en la población europea. Quizá es un reducto de esa época o, más bien, un experimento fallido de clonación lagartijohumana.

3) Y ahora una duda que me corroe: ¿quién es más calvo, **THE ELF** o **THE SCOPE**? Yo apostaría por **The Scope**, aunque me da que es un poco peloteo el hecho de que no llames también calvo al jefazo. ¿Que es calvo? Pues mira, que se fastidie y se aguante. Y ya que hablamos de comparaciones... ¿quién está más gordo, **NEMESIS** o **DE LUCAR**? Yo creo que **X** en la quiniela... En fin, quizá vuelva a escribir...



# PC Plus

NÚMERO DE JUNIO  
ya a la venta



Este mes, analizamos a fondo la nueva suite ofimática de Microsoft

## Office 2000

Y además...

- Comparamos la última generación de pantallas planas LCD
- Descubra cómo ver la televisión a través del PC
- Nuevas cámaras digitales: FujiFilm MX 2700 y Kodak DC-265

Regalo

2 CD exclusivos

uno profesional

Con:  
Versión completa de evaluación del sistema operativo BeOS r4, versión de evaluación de 60 días de Visio Enterprise, versión de evaluación de ContaWin 2000, demos de F-Secure, las últimas versiones de los navegadores y la biblioteca de PC Plus.

y otro para que se divierta

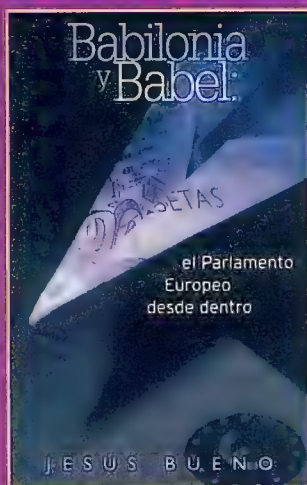
Con:  
Pasatiempos 3-D para su PC. Juego de damas, Othello, Cuatro en raya, Póker de dados y Dominó.

Una publicación de Ediciones Reunidas Grupo Zeta



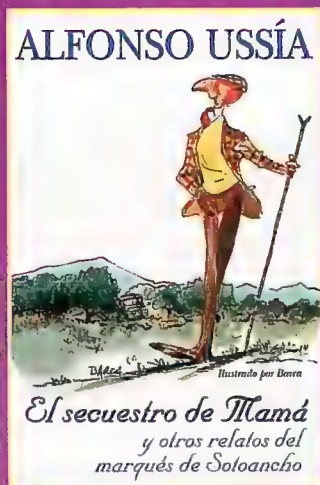


## Ediciones B: Últimos y espectaculares lanzamientos



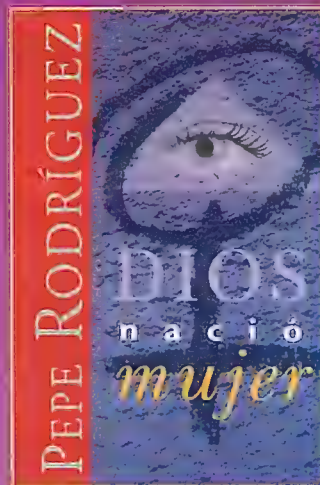
### BABILONIA Y BABEL: EL PARLAMENTO EUROPEO DESDE DENTRO JESÚS BUENO

El autor, que durante cinco años fue secretario de un eurodiputado, revela el sinsentido, la picaresca y el absurdo de la más alta institución europea, que es capaz de pagar 40 millones a cada diputado en dietas sin justificación.



### EL SEQUESTRO DE MAMÁ Y OTROS RELATOS DEL MARQUÉS DE SOTOANCHO ALFONSO USSÍA

Las divertidas aventuras cotidianas del marqués de Sotoancho, el más famoso personaje creado por Alfonso Ussía, entre una plegade de personajes dislocados que caricaturizan a través de situaciones insólitas la vida de aquel señorito andaluz. Risas aseguradas.



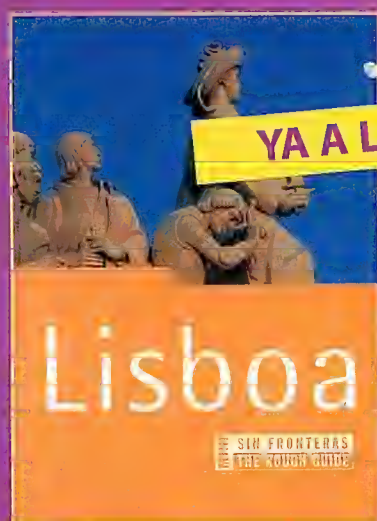
### DIOS NACIÓ MUJER PEPE RODRÍGUEZ

El polémico autor del best seller «Mentiras fundamentales de la Iglesia católica», demuestra en esta apasionante obra, a través de documentadas investigaciones arqueológicas, históricas y etnográficas, que Dios, en un principio y durante 20.000 años, fue mujer.



### EL TESTAMENTO JOHN GRISHAM

La última y más intrigante obra del autor de best sellers como «La tapadera», «El cliente» o «El jurado». Suspense y fabulación al límite con un testamento multimillonario de fondo que arrasará a sorprendentes y geniales detalles a los protagonistas.



### NUOVA COLECCIÓN SIN FRONTERAS

Las guías definitivas para el viajero contemporáneo: información cultural, práctica y anecdótica para quien busque aventuras, comodidad, autenticidad. Con originales, memorizables y rigurosamente actualizados, de historia, monumentos, alojamiento, transporte, clima, idiomas. Siempre con un toque humorístico, irreverente y muy, muy atractivo. En dos cómodos formatos: normal para países y regiones, mini para ciudades.

## MAN pone toda la marcha en tus manos



Con la fantástica y detallada GUÍA DE BARES Y TERRAZAS DE ESPAÑA 1999, podrás disfrutar de la mejor y última marcha en todo el país, incluidas las zonas turísticas más cosmopolitas y totalmente gratis con el MAN de junio. Además, en portada y páginas centrales, siente la fiebre del topless exclusivo de Cameron Diaz. Y mucho más: Robert Carlyle, Denise Richards, Suede, Luis Figo, Cristina Tárrega, Eduardo Arroyo, moda...



NO TE LO PIERDAS



# NO TE LO PIERDAS

**You rompe este verano con el bikini de moda**

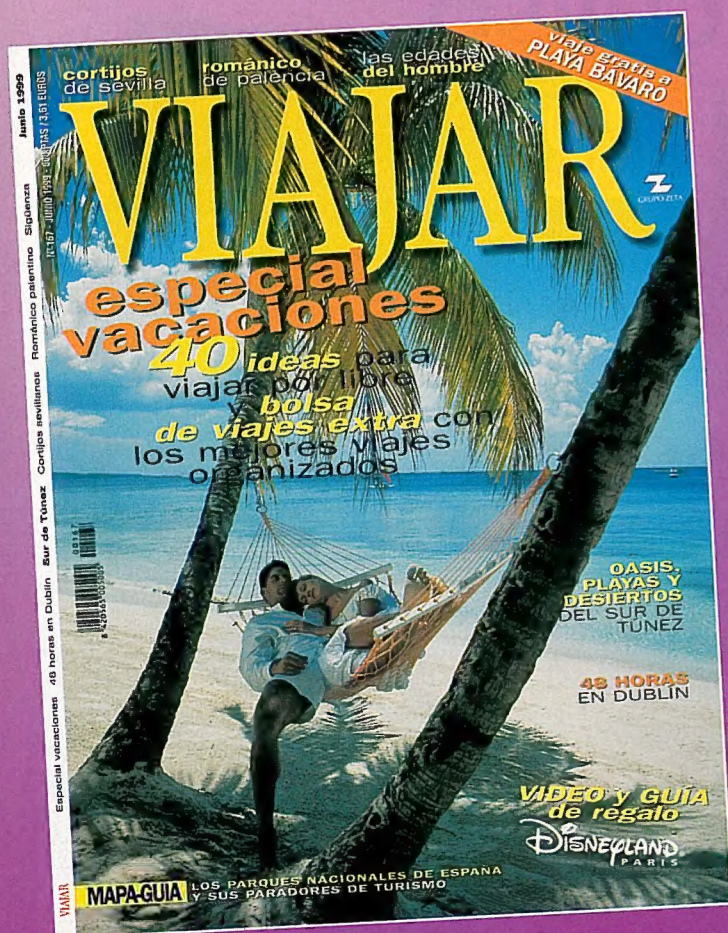


Con la revista YOU del mes de junio, llévate el bikini de moda. Es perfecto para irte a la playa o a la piscina, pero no sirve sólo para eso. En el interior de la revista te dan ideas geniales para combinarlo con tu ropa de verano: con shorts, faldas cortas o largas, pareos, transparencias... Puedes encontrarlo en cuatro colores diferentes: rojo, negro, naranja y verde. Y si te compras más de una o si tu amiga se lo queda en otro color, podéis hacer distintas combinaciones y llevar cada día bikini nuevo. Además, en este número tienes a los Backstreet Boys con entrevista, toda la información sobre su nuevo disco, su gira por España y un super test para descubrir con cuál de ellos eres compatible.

¡No te lo pierdas!



**VIAJAR regala la auténtica Guía Disney París 99**



Si lo quieres saber todo del parque Disneyland París 99, consigue ya el número de junio de VIAJAR. Encontrarás un divertidísimo vídeo y una exhaustiva guía con todas las atracciones, hoteles, restaurantes, áreas temáticas... incluyendo la nueva y espectacular atracción «Cariño, he encogido al público».

Y muchos más regalos alucinantes como el Mapa-Guía desplegable de los Parques Naturales de España, un fantástico sorteo de viajes gratis a Playa Bávaro (República Dominicana) y el Club Viajar con succulentos descuentos exclusivos en los hoteles del Grupo Sol Meliá.

NO TE LO PIERDAS



# Resultados de los concursos

## GANADORES CONCURSO RIDGE RACER TYPE 4

El afortunado ganador de 1 PlayStation, 1 Ridge Racer Type 4,  
1 Dual Shock, 1 gorra y 1 camiseta ha sido:

David Escribano Albéniz (MADRID)

Los agraciados con 1 Ridge Racer Type 4,  
1 Dual Shock, 1 gorra y 1 camiseta han sido los siguientes:

Víctor César Cobo (GRANADA)	David Cabello Henche (VALENCIA)
Antonio Santamaría Hernández (ASTURIAS)	David Villar Sánchez (VIZCAYA)
Miguel Iván Domingo Gutiérrez (ZARAGOZA)	Manuel Silvestre Gallegos (SEGOVIA)
Jorge González Molina (BARCELONA)	Joaquín Mateos Jiménez (MADRID)
Adrián Otero Vila (LUGO)	

Los ganadores de 1 Ridge Racer Type 4, son:

Juan Carlos Ojeda Usillos (CANTABRIA)	Sergio Aguilera Escalera (MALAGA)
Juan Manuel Trujillo López (ALMERIA)	Roberto Vidal Da Silva (MURCIA)
David Villarvede Maté (VALLADOLID)	Ulises Navarro Cornejo (SEVILLA)
Carlos Izquierdo Cortés (BARCELONA)	Pedro Garreta Alcaraz (ALAVA)
Rubén Manuel Aneiros Pedreiras (LA CORUÑA)	Francisco Gonzalez Puerta (BARCELONA)

## NO TE PIERDAS NUESTRO PROXIMO GRAN CONCURSO

# DRIVER





# VIAJA

por toda Europa con el **Planificador automático de rutas en CD-ROM** que te regala este mes la revista **CNR**

Con este sorprendente programa, podrás planificar tus viajes por el camino más corto y fácil con tan sólo determinar la ciudad de salida y la de llegada, incluyendo, si quieres, paradas intermedias. Incorpora un completo y detalladísimo atlas de Europa, hoja de ruta para que no te pierdas y la posibilidad de imprimirlo todo o enviarlo por 'e-mail'. ¡Es la última sensación!

**versión completa y sin limitaciones**

**CD-ROM PC GRATIS CON EL NÚMERO DE JUNIO**

## PLANIFICADOR DE RUTAS POR EUROPA

Atlas, mapa de carreteras y planificador automático de viajes. Un nuevo concepto de CD-ROM, utilizado en los sistemas GPS, que te permitirá elegir la mejor manera de ir a cualquier parte por el camino más corto.

Windows 3.11  
Windows 95/98  
Windows NT 4.0

**CNR**

Versión completa y sin limitaciones del mejor planificador de rutas, y mapa de poblaciones y carreteras para viajar por toda Europa



Regalo CD-ROM Viajes

**ya a la venta**

**todo por sólo 350 ptas**

revista mensual para **seres inteligentes**

Una publicación de Ediciones Reunidas **Z** GRUPO ZETA





TACTICAL ESPIONAGE ACTION  
**METAL GEAR**<sup>®</sup>  
S O L I D

"SE HA CREADO EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA" — 10/10




¡ OJO ! ¡ POR FIN LA VERSION ESPAÑOLA, YA !

\*Disponible en abril

C/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax. (91) 556 28 35

© KONAMI is a registered trademark of KONAMI Co.,Ltd.

 © ES UNA MARCA REGISTRADA DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC.